LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 2 Nº 10
ARG $19.90



ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00010

DISHONORED | HOTLINE MIAMI | BORDERLANDS 2 | XCOM: ENEMY UNKNOWN | FTL
EXCLUSIVO: METEGOL | XBOX 360 EN ARGENTINA | ACTUALIZÁ TU PC | ENADRYA



Gaming Products

MOUSE LASER



Resolución ajustable de
400 a 3600 DPI,
con indicador de color.
Permite desarrollar un juego 8
veces más rápido.

MOUSE LASER



Resolución ajustable de
100 a 3600 DPI.
Proceso de imágenes a 6,4Mp/s.
Aceleración máxima: 20G.
Vel. Máxima: 45inches/seg.

MOUSE OPTICO



Resolución ajustable de
100 a 2000 DPI.
Aceleración máxima: 15g.
Velocidad máxima: 40 inches/seg.
Proceso de imágenes a 5 mp/seg.

MOUSE OPTICO GAMING OSCAR



Resolución ajustable de 600 a 3200DPI.
16K de memoria.
Permite desarrollar un juego 8
veces más rápido.

MOUSE OPTICO GAMING OSCAR



Resolución ajustable de 400 a 2000DPI
16K de memoria.
Botón para efectuar
tres disparos con un solo click.

TECLADO 3X FAST GAMING



Posee cuatro velocidades:
Normal, high-speed, turbo y extreme.
Resistente al agua.






Un nuevo concepto en periféricos



Telefax: (54-11) 4488-0755 Rotativas - E-mail: info@gtcribbon.com

 /gtcribbon

www.gtcribbon.com

EN MEMORIA DE OSVALDO BOTAYA

[i] [BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



@irrompibles





De repente se desataron como una avalancha. Game On! en el Centro Cultural de España y en el Centro Cultural General San Martín, EVA en la UAI, el Festival Tecnológico 3.0 en la UTN. Al mismo tiempo, andábamos corriendo para terminar la revista, yo estaba dictando la primera clínica de Gamification del país en Image Campus (¡yeah!) y, para broche de oro, comparecimos en un sorpresivo evento de lanzamiento de Xbox, entre otras actividades por las que pasamos raudamente, como la audición para la voz latina de God of War: Ascension convocada por Sony, la votación del Square Enix Latin America Game Contest, una charla sobre desarrollo en Gameloft para los ganadores –mexicanos– del concurso Reto BlackBerry, y más blah blah sobre Gamification en el Centro Cultural Recoleta.

Parece mentira. El movimiento de la industria se siente como nunca. Empresas grandes y chicas agitan un mercado en expansión y que hasta no hace mucho era prácticamente un fantasma.

Son buenas noticias. Hay alrededor de 70 empresas haciendo juegos registradas en ADVA (son muchas más), 2000 profesionales trabajan en la industria de desarrollo (seguro que hay más), ya tenemos cerca de 20 sitios argentinos consagrados al game journalism (y montones de grupos en Facebook), por fin Sony y Microsoft compiten codo a codo con sus consolas del amor, y nos llega mención de un gran crecimiento en el consumo de títulos y accesorios originales. Sí, señores; poco a poco incluso estamos saliendo de la piratería y volviéndonos una comunidad madura. Y cómo costó, la pucha. No es que esté todo perfecto, faltan años luz y mil cosas por hacer, seguramente seguimos siendo microbios para gigantes como Blizzard, Sony, EA y Microsoft (que se pusieron las pilas para sacar adelante la región), pero nunca estuvimos mejor como industria. ¡Recordemos los tiempos oscuros!

Llegado el fin de año, nos preguntamos si este crecimiento será continuo, si lograremos por fin nuestro objetivo más grande: que las industrias de desarrollo y consumo de videojuegos se den la mano y crezcan juntas. Nos gustaría ver un evento grande donde todos estemos haciendo fuerza para el mismo lado. En eso es donde más verdes estamos, por desgracia. Muchos siguen viendo la cosa como si fuera una competencia por sobrevivir. No, señores; hay que juntar nuestros poderes y salir en patota a romper todo. La comunidad gamer lo está pidiendo. El Eridium escasea.

Esperemos que en 2013 sigan las buenas noticias para la industria. Por lo pronto, ¡qué torbellino de año tuvimos! Desde la [i] les deseamos a todos Felices Fiestas más contentos que nunca. ¡Salud!

Dan



Xbox 360 en Argentina

Microsoft lanzó oficialmente su consola en el país

Por Durgan Nallar | @durgan

ONCE AÑOS pasaron desde que Microsoft dio a luz la primera Xbox. Aquel 15 de noviembre de 2001 fue un día clave en la industria porque el gigante de Redmond había desembarcado en una batalla que sólo tenía dos bandos, Sony y Nintendo. Una batalla que parecía imposible de pelear. Pero MS demostró, a fuerza de innovación, que había lugar para uno más.

El mayor logro de la división Xbox es el haber introducido un sistema sólido de multiplayer en línea. La consola no sólo presentaba una potencia superior a sus rivales, sino que a través de Xbox LIVE había utilizado toda la experiencia de trabajar con computadoras, donde los juegos multiplayer online hacía rato que eran un éxito. Hasta el boom de LIVE, sus rivales se mostraban reacios a darle vida en línea a las consolas.

El 22 de noviembre de 2005, Microsoft redobló la apuesta lanzando una versión mucho más potente y estilizada, y la llamó Xbox 360, por los grados de un círculo, y presentando más agresivamente la máquina como un centro de entretenimiento multimedia.

Con Live, asimismo, se dio comienzo a un concepto quizás no tan novedoso como bien diseñado. Los logros, o achievements, la explotación del deseo instintivo de coleccionar. Cada juego brindaba muchas más horas de diversión si uno se dedicaba a reunir logros, medallas, y puntos. Live también golpeó primero al tener un sistema de avatares personalizables, algo que los gamers y las personas en general ven con muchísimo agrado. A eso había que sumarle el sistema de Matchmaking en los juegos multiplayer en línea que intentaba, con bastante éxito, acomodar por separado a los jugadores con niveles diferentes de habilidad. Es mucho lo que se le debe a la división Xbox en este sentido. Hoy todos los juegos y sistemas son similares o se le parecen, aunque nunca se logró mejorar la experiencia completa que brinda Live.

Xbox 360 se posicionó por encima de PlayStation 3 en los EE.UU. y Europa, aunque nunca consiguió impactar al mercado asiático. Hoy, en el mundo hay 70 millones de Xbox 360 y 68 millones de PS3. Nintendo sigue muy arriba, con 98 millones de Wii. Y si hablamos de consolas portátiles, sabido es que la más vendida de esta séptima generación es DS (147 millones) y 3DS (22 millones). Más allá de los fríos números, está claro que Xbox 360 hizo un trabajo impresionante en estos pasados 11 años. Y se prepara, dicen los rumores, a lanzar una nueva consola de aquí a un par de años, que muchos bromean en llamar "Xbox 720".

El lanzamiento en Argentina

El pasado 5 de noviembre, en el Tattersall de Palermo y bajo un rabioso sol, la prensa argentina se encontró con un portal flanqueado por dos inmensas columnas de leds con el eslogan: "Llegó Xbox... El resto ya fue". El comentario general era que habían pasado años desde la salida de Xbox en la mayoría de los países, pero que de todos modos Microsoft era más que bienvenido.

No resulta extraño que todos se pregunten cómo piensa Microsoft enfrentar sus dos principales problemas: el primero, sin duda, es la piratería. Por supuesto, una X360 en regla, con su Live Gold, Kinect y acceso a servicios como Netflix, es una experiencia sin rival que habrá que aprovechar. El otro







problema es que Argentina tiene un profundo amor por Sony y su PlayStation, resultado de más de una década de ausencia de Xbox. Llega a tal punto la penetración de la "Play" en la cultura general que una mayoría de argentinos no-gamers todavía ignora qué significa o qué es "Xbox". Resta un largo camino hasta hacer conocer la consola.

No sería tan difícil con la campaña correcta. Por ahora, no es lo que se vio. El eslogan parece presumido e inoportuno y no se hizo hincapié en las fortalezas de una consola hogareña que es, en mi opinión, la mejor de esta generación. Poner como conductor del lanzamiento a Ronnie Arias tampoco aportó mucho, en términos de lo que la prensa especializada espera. El petiso no sabía ni cómo se llama el control de la consola, aunque es divertidísimo como conductor.

De todos modos, el salón del Tattersall asombró por su sofisticación. Estuvieron algunos famosos como la Leona Carla Rebecchi, que probó Kinect ante los espectadores. Algo para el recuerdo y el récord: por primera vez estuvimos en un evento donde había juegos que todavía no salieron ni en EE.UU. Epic Mickey 2 y Halo 4 estaban disponibles por ahí, entre tanto televisor y cosas ricas. (Se ven increíbles.)

En fin, celebramos la llegada de Xbox. Otra vez, porque este cronista y muchos de quienes hacemos [i] ya celebramos hace una década cuando lo anunciamos para Master Player, la revista que hacíamos para México. Ese país cumplió, en efecto, 10 años de Xbox hace poco y es un mercado robusto, el paso necesario para que MS pudiera extender el servicio al resto del continente. Ya está en Chile hace rato, también en Brasil. ¡Bueno, nos tocó por fin!

Diga lo que se diga, la llegada de Xbox es buena para la industria y para todos.

¡Felicitaciones, Microsoft! Que sea un año de éxitos. [i]

LOS DATOS

Xbox se puede comprar desde el 29 de noviembre. La consola llegó acompañada de Xbox Live, Kinect (incluyendo Xbox Music y Xbox SmartGlass, este último un soft para conectar teléfonos, portátiles y Windows a la consola) y soporte técnico con garantía de un año.

Electronic Arts, Disney, Netflix, Samsung y Nike también aportan a la experiencia.

Se lanzarán seis paquetes de versiones, pensadas para distintas necesidades. La más barata, que incluye la consola con 4GB de RAM, un control inalámbrico, Wi-Fi y cable A/V standard, cuesta $1999.

El pack para gamers trae además un disco de 250GB, un headset inalámbrico, un mes gratis de Live y dos fichines: Forza Motorsport 4 Essential Edition y TES 5: Skyrim. Es la que recomendamos por aquí, ya que el modelo básico tiene menor rendimiento con los juegos más nuevos (no tiene disco rígido).

Otros packs traen Kinect con varios juegos, otro especial FIFA y el más power, la Edición Especial (limitada) de Halo 4, que incluye el juego, disco de 320GB y todo viene decorado a tono (incluso las luces son azules).

Pueden ver la data completa en nuestro sitio: bit.ly/YIorRL

La consola y sus accesorios se venden en los principales locales del país, como Garbarino.

La suscripción a Xbox Live Gold, que permite jugar multiplayer online, ver películas y bajar contenido especial, cuesta (sugerido) $199 por tres meses, o $499 por año. Se puede pagar la subscripción y contenido tanto online con tarjetas de crédito Visa y Mastercard nacionales, o a través de las tarjetas prepagas de Xbox Live.

Muchos tenemos ya abultados perfiles de cuentas creadas en EE.UU. La migración se podrá realizar a través del centro de soporte de Microsoft. La migración de contenidos dependerá de la disponibilidad de los servicios locales disponibles al momento de la migración.

En cuanto al precio de los juegos, las ediciones estándar tendrán un precio sugerido de $549 y las limitadas en torno a los $899 pesos. También durante el lanzamiento se verán varios títulos de oferta a $179. Más info estará apareciendo en nuestro sitio.



GAME ON! El arte en juego

El arte sigue en juego y va por su tercera edición

Por Santiago Figueroa | @Morton

POCAS SATISFACCIONES HAY como la de ser testigo de la nueva era de los videojuegos. Relegados alguna vez por una sociedad prejuiciosa al ámbito del entretenimiento superfluo, emergen hoy como una nueva forma de arte, pero sobre todo, un medio para contar una historia, transmitir un sentimiento, crear una experiencia.

Ante este orden de eventos, Game On! surge como una propuesta innovadora, dispuesta a explorar la relación entre arte y videojuegos, y cómo éstos se ven implicados en nuestra cultura, educación y formas de entretenernos. De esta manera, Game On! funciona como una mirada profunda al proceso creativo y a las definiciones tradicionales a las que estamos acostumbrados.

Esta tercera edición, que se llevó a cabo en forma totalmente gratuita entre el 25 de octubre al 11 de noviembre, ha madurado y su crecimiento parece no caber en un solo sitio. Es por eso que este año el evento tuvo lugar en dos espacios bien definidos: Durante el mes de octubre, ambas sedes del Centro Cultural España en Buenos Aires alojaron cerca de 30 propuestas, de los cuales probamos su mayoría. A partir de noviembre, y en el marco del "mes de la tecnología", el Centro Cultural General San Martín se incorporó añadiendo una selección de siete instalaciones más. En total, cerca de cuarenta obras fueron exponentes de esta nueva generación.

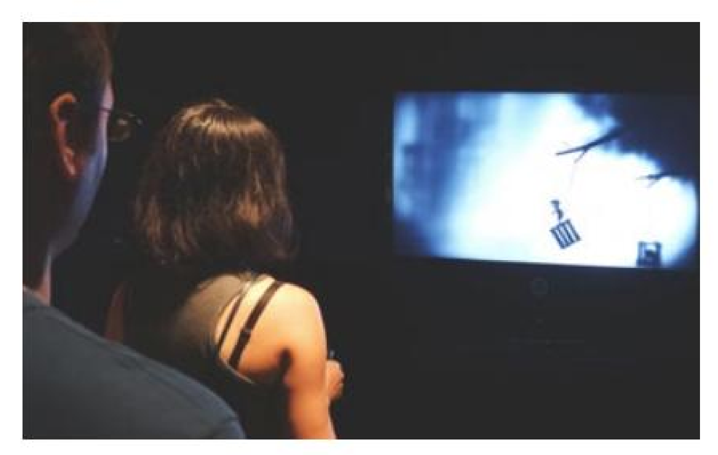
De los juegos presentados, varios pertenecen a desarrolladores argentinos, entre los que se encuentran Daniel Benmergui, con su reconocido Storyteller, y Agustín Pérez Fernández con su polémica experiencia llamada Consecuencias.

También pudimos probar la sencilla pero efectiva adaptación a videojuego de El Principito a cargo del equipo de Killabunies.

Nos encontramos además con una propuesta innovadora creada por Martín González llamada Chromodigmatic, donde ambos jugadores pueden ver a través de sus lentes 3D un mundo distinto al del otro, y gana el primero que logre llevar la verdad hasta su Dios (no estamos bromeando, esa es la genial consigna de esta invención).

No vamos a negar que nos emocionamos con The Little Life de Alejandro Iglesias, en el que pudimos vivir toda una vida en el rol de un indefenso pajarito, y nos desesperamos





con Routine y Missing, ambos juegos frustrantes y muy bien logrados por Martín Wain.

Imperdible el Cosmógrafo de Partículas Propias creado por Sebastián Grandi y Verónica López, en el cual se vive una experiencia única con tu propio reflejo, de la que no podemos revelar nada para que no pierda la gracia.

De Proyecto 032 vimos dos juegos destacables: Balhalla, un RPG al cual podemos conectarnos por Bluetooth desde nuestros celulares para que se nos cree un personaje que pelea y sube de niveles en forma totalmente automática, y One Hit Wonder, una experiencia multijugador de combate en la que contamos con un sólo botón para apuntar, recargar y disparar.

En cuestión de experiencias extrasensoriales, quedamos alucinados con Anamorphoss de Diego Alberti y Gabriel Rud, en el cual con la ayuda de un Kinect se captura el movimiento de nuestro cuerpo y en base al mismo se genera una escultura virtual en tiempo real.

Pero las palmas nostálgicas se las llevan los chicos de Videogamo, que para su juego NAVE (un shoot 'em up que hereda con sabiduría los mejores recursos de los juegos de



su género) construyeron toda una cabina de arcade, con look and feel propio y sistema de luces que parpadean al ritmo de nuestra partida. ¡Increíble! Un regreso a la vieja época de los clásicos fichines de naves. Además de verse genial, se juega genial. Maravilloso.

En cuanto al panorama internacional, Game On! ofreció la posibilidad de probar LIMBO, el celebrado juego indie con estética noir del estudio danés Playdead. También pudo verse Against The Wall, creado por Michael Consoli y producido a través de crowdfunding. Los jugadores tampoco se privaron de explorar el maravilloso mundo de Journey, creado por los genios de Thatgamecompany, o de recorrer las bellas imágenes de Botanicula, de la mano de Amanita Design.

Del lado más experimental pudo probarse Dear Esther, reconocido juego de exploración creado por The Chinese Room y el divertido Johann Sebastian Joust, en donde junto con hasta tres jugadores más y con música de Bach debemos conservar quieto nuestro controlador de PlayStation Move mientras intentamos desestabilizar el controlador de nuestros oponentes.

De seguro nos quedan varios juegos por mencionar: es que este año la muestra ha sido de dimensiones sorprendentes, presentando una gran variedad de exponentes tanto nacionales como internacionales. Además, se dieron varias charlas y actividades relacionadas a la música en los videojuegos, al game art y al desarrollo independiente, culminando con la proyección del excelente documental Indie Game : The Movie.

En definitiva, Game On! llegó para quedarse y este año lo demostró con una puesta en escena impecable. Lejos, lo mejor de 2012. ¡Que haya más! [i]

Metegol

Una proyecto transmedia sin precedentes en la Argentina

Por Lucas Robledo | @lucasrobledo
Game Designer en Yuisy

SI HABLAMOS DE CINE NACIONAL, el nombre de Juan José Campanella tiene que estar presente. No solo porque es un gran director y un nato contador de historias, sino porque este hombre logró ganar nada menos que un Oscar con su película "El secreto de sus ojos", protagonizada por Ricardo Darín, Soledad Villamil, Pablo Rago y Guillermo Francella, entre otros.



Roberto Fontanarrosa fue, es y será un icono nacional y latinoamericano como humorista gráfico, escritor de cuentos y novelas, guiones e historietas. Reconocido futbolero, el Negro Fontanarrosa escribió un cuento llamado "Memorias de un wing derecho", en el que Campanella se basó para hacer esta película. En la adaptación de la historia, lo ayudan a Campanella el conocido Eduardo Sacheri, junto a Gastón Gorali y Axel Kuschevatzky.

Que Campanella se anime al cine de animación no es la mayor novedad, porque no se trata de animación tradicional, sino de CGI. El director argentino vuelve a redoblar la apuesta y lleva esta producción a niveles impensados para una cinta argentina. Para esto, unió fuerzas con grandes de la animación mundial, reclutando talentos de DreamWorks y Pixar, quienes representan el 50% del equipo de animación de Metegol. La producción ejecutiva de la cinta está a cargo de 100 Bares Producciones (la productora de Campanella) y Catmandu Entertainment (de Gastón Gorali), con la participación de Plural-Jempsa, Canal +, Antena 3, La Sexta, SGR y Telefé. El supervisor de animación es el español Sergio Pablos, creador de Mi Villano Favorito, y animador de cintas como El jorobado de Notre Dame o Hércules, ambas de Disney.

La película nos cuenta la historia de Amadeo, quien vive en un pueblo pequeño y anónimo. Trabaja en un bar, juega al metegol mejor que nadie y está enamorado de Laura, aunque ella no lo sabe. Su rutina sencilla se desmorona cuando un joven del pueblo, convertido en el mejor futbolista del mundo, vuelve dispuesto a vengarse de la única derrota que sufrió en su vida. Con el metegol, el bar y hasta su alma destruidas, Amadeo descubre algo mágico: los jugadores de su querido



metegol hablan... ¡y mucho! Juntos se embarcarán en un viaje lleno de aventuras para salvar a Laura y al pueblo y en el camino convertirse en un verdadero equipo. Pero, ¿hay en el fútbol lugar para los milagros?

Metegol: una apuesta técnica al futuro

Metegol se plantea no sólo como una revolución en el cine de animación local, sino como toda una apuesta tecnológica para la región. En un panorama así, donde todos pensarían que los artistas estarían trabajando con unas bellas Mac con su manzanita mordida en el dorso, aparecen HP e Intel, que junto con Autodesk le dan apoyo al proyecto.

Por eso mismo, y por la fuerza que tiene la película, Campanella y los productores del film optaron por masificar la historia por otros lugares, y eligieron, para placer de muchos, los videojuegos. Casos similares tenemos miles para nombrar: películas que acompañaron su estreno en cines junto con el lanzamiento de videojuegos para distintas plataformas y consolas.

De esta forma, con esta idea dando vuelta, es como Metegol logra dar con CMD (Compañía de Medios Digitales), quien está desarrollando y publicando videojuegos, en pleno proceso de crecimiento y expansión. Para este desafío, CMD creó un grupo de trabajo especializado cuyo objetivo es dar vida a los videojuegos de Metegol. Así es como Carlos A. Caldarone (Producer), Hugo H. Sosa (Game Designer) y Anibal Hormeche (Tech Leader) conforman el primer eslabón para la creación y la elaboración de las ideas basadas en la historia de la película, que darán como resultado tres juegos de alto nivel. En una charla con ellos, aprendimos varias cosas que vale la pena resaltar.

Se sobreentiende que tres personas solamente no pueden hacer el arduo trabajo de desarrollar un videojuego de este nivel. ¿Cómo van a hacer para llevar esta tarea a cabo?

Carlos: Para completarte el escenario, son tres los juegos a desarrollar, cada uno de ellos para múltiples plataformas desde mobile a PC y... por ahora no puedo arriesgar más info, todos los juegos deben estar listos para publicarse acompañando al estreno de la peli, con lo cual la producción de ellos deberá realizarse en paralelo. Como si fuera poco, podemos sumarle algunos challenges como que la calidad visual esperada es la misma que promete la película, motivo por el cual NO podemos fallar.

De acuerdo al tiempo que disponemos, muchos procesos se trabajan en forma simultánea, como la etapa de preproducción de ideas y el arduo trabajo de encontrar a los studios partner indicados para el desarrollo de cada título.

Durante la pre-produccion de ideas, trabajamos estrechamente con el equipo a cargo de Metegol, además tuvimos la oportunidad de realizar brainstormings con Campanella, lo que amplió totalmente nuestra visión a la hora de generar propuestas.

Hoy nos encontramos en plena producción, después de un importante proceso de selección. Estamos trabajando con un estudio nacional y dos internacionales. Cada estudio nos aporta desde su experiencia características muy especiales de la mano al título que está desarrollando, elección que le dará el toque "mágico" a cada juego.

En mi carrera como producer, hoy me encuentro con el gran desafío de crear y publicar tres juegos en simultáneo, con la calidad y originalidad que exige una producción sin precedentes como lo es Metegol.

El aspecto creativo de los juegos recae en ustedes. ¿Cómo se manejan y qué estructura de trabajo plantean para la generación de ideas y la selección de las mismas?

Hugo: La vara estaba altísima, por varias razones. Desde Catmandu, Campa nos pedía que inventáramos el próximo Angry Birds (¡si señores, Campa [N de. Ed.: Juan José Campanella] juega en su iPad y se juega la vida!), las fechas de entrega como siempre acotadísimas y por otro lado lo que habíamos visto de la película hasta ese momento era puro fútbol. Yo como GD siempre creí que la creatividad necesaria para hacer un juego no puede jamás salir de un solo individuo, así que nos tomamos nuestro tiempo para sentarnos en un sofá a jugar un poco de PES, de FIFA, de Mario Striker y ver dónde podía haber algo que no se hubiera hecho antes; tras alguna que otra reunión al aire libre pateando un viejo balón nos aparecimos en Catmandu con una presentación

que tenía más de 10 ideas, ni un solito clon, ni un solo juego que ya haya sido hecho. No te voy a decir que fue difícil explicarle, a un tipo que piensa en imágenes, algunas gameplays originales, lo difícil fue que se haga tiempo para nosotros con la agenda que tiene. Pero con algunas sesiones en Catmandu jugando las apps favoritas de Campa, definimos tres ideas de las cuales estamos muy orgullosos y que creemos que no solo aportan algo, sino que además van a ser muy buenos juegos.

Aníbal: Sí, el brainstorming no deja de ser nuestra fuente básica de ideas para juegos. Por supuesto, en este caso, el disparador esencial fue la película: después de haberla visto, ya nos fuimos con algunas semillas germinando en el marote... que después cambiaron radicalmente, je.

Carlos: No es casual la conformación de este equipo, los tres tenemos en la mochila más de 50 juegos publicados para importantísimas IPs de Cartoon Network y The Walt Disney, además de una dinámica de trabajo conjunta de muchos años, lo que nos ha convertido en un equipo muy eficiente a la hora de crear videojuegos basados en propiedades intelectuales. En lo personal, siempre fomenté la participación de cada integrante en las etapas de creatividad, game design y producción general de los proyectos; esto nos brinda grandes ventajas como equipo, en un amplio sentido, a la hora de crear y desarrollar videojuegos.

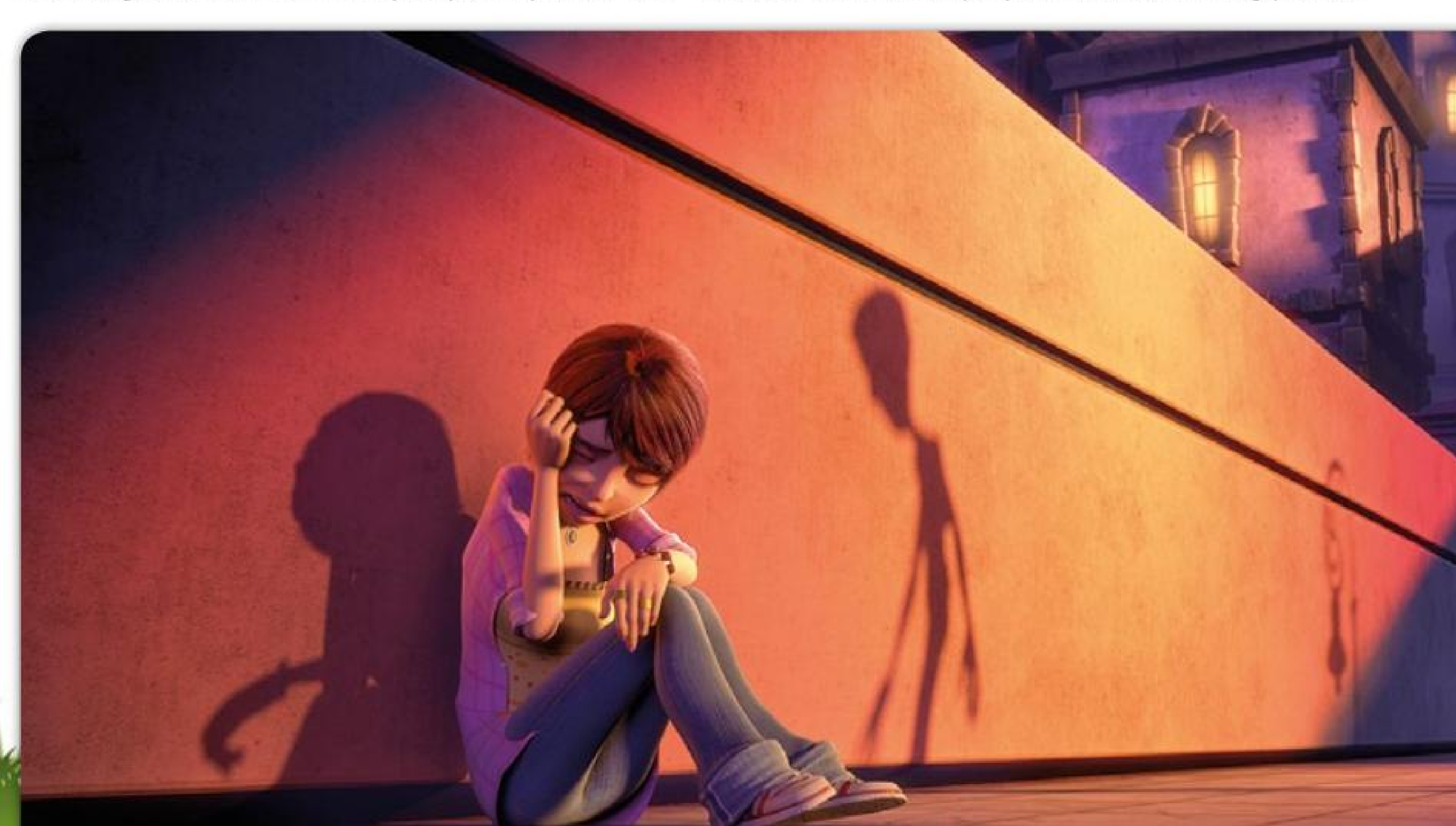
Metegol: tres juegos de alta competencia

La película Metegol va a contar con tres juegos distintos, intentando captar a una amplia gama de jugadores. Los mismos van a ser lanzados en múltiples plataformas (iOS, Android, Windows Phone 8, Steam, Google play, Gamers Gate, Amazon, entre otras). El equipo de producción apunta a que estos juegos no solo sean un empuje para la película, sino que se destaquen como juegos originales, brindando al jugador de turno horas de diversión, un gameplay adictivo e historias paralelas que van de la mano con la historia principal de la película. Esto supone un desafío mayor, ya que tanto Carlos, como Hugo y Aníbal apuestan a que los juegos van a tener éxito más allá de la película.

Hugo: Jugando al PES, FIFA, Mario, etc. Nos dimos cuenta que había algo del fútbol que no estaba presente ahí y era precisamente lo que nos hace a los argentinos amar este deporte. Nuestra experiencia de la niñez en los potreros está ausente en los juegos de video. Comenzamos a recordar lo que era ir a la cancha a jugar con lo puesto, sacarse la remera para hacer un arco, no tener un referee, que se te vaya la bocha al terreno de la vecina que pincha pelotas o tener que improvisar un juego con solo cinco jugadores. Esa experiencia de fútbol que solo se puede vivir en los potreros de los países que amamos el fútbol de verdad es la que teníamos que llevar for export, como el tango, adaptarla para el oído de la aldea global y dejarle ver a todo el mundo que al fútbol, AL FÚTBOL jugamos nosotros.

Aníbal: Sí... algo así. En mi caso particular (y probablemente, más de un programador se alinearía conmigo), soy muy ignorante del fútbol (y por ende, un verdadero patadura). Aun así, logré contagiarme del ambiente futbolero que se desprendía de la película, y la idea de "exportar" esos aspectos particulares de "nuestro" deporte, me entusiasma mucho. De todas formas, vale aclarar que no solo hay fútbol en estos juegos: ¡tenemos también mucha aventura, de la mano de una suerte de plataformero / puzzle que esperamos sorprenda a más de uno!

Carlos: Empezó como un chiste con Gastón, pero hoy estamos convencidos que puede resultar. Es muy probable





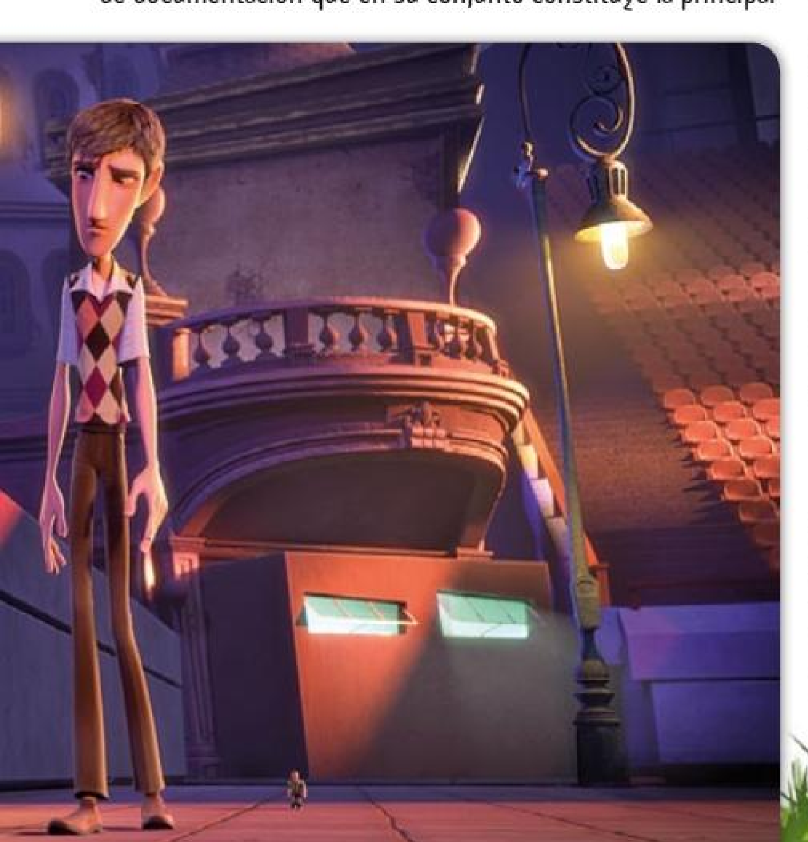
que la gente juegue primero nuestros juegos antes de ver la película, en principio porque si bien el estreno de la peli será mundial, no será simultáneo, en algunos países llegará más tarde que en otros. Los juegos por su naturaleza se publicarán worldwide, lo mejor que nos puede pasar como desarrolladores es que la gente diga: "Uy mirá qué bueno, sacaron la peli del juego Metegol". Como sea, película y juegos tendrán una calidad extraordinaria y sin importar quién llegue primero a la gente, nadie dudará en continuar con la experiencia Metegol en el juego o en la peli.

¿Cómo están encarando el proceso de producción de cada uno de los juegos?

Carlos: Tenemos tres juegos y tenemos tres estudios que gerenciar, con diferentes idiomas y time-zones, siendo tres nosotros y habiendo participado todos en la gestión original de las ideas y en la planificación del desarrollo. Hoy tenemos la capacidad de rotar individualmente en cada proyecto sin preocupación o riesgo de alejarnos del core del proyecto original.

Hasta esta etapa hemos desarrollado un gran ecosistema de documentación que en su conjunto constituye la principal herramienta para el seguimiento cotidiano del desarrollo de los juegos, y que también nos ayuda a poder brindar visualización continua a los stakeholders del proyecto.

Aníbal: Además de definir las ideas, se debe proceder a documentarlas exhaustivamente. Hay muchos otros aspectos que también deben ser documentados, aparte del gameplay, como los distintos aspectos técnicos. Debíamos ser muy cuidadosos a la hora de elegir las tecnologías más acordes para cada plataforma, y que a la vez dotaran de agilidad a los estudios involucrados. Eso no quiere decir que estemos cerrados a aquello que los distintos desarrolladores pudieran aportar, de ninguna manera. La idea es discutir los juegos entre todos, como un único gran equipo.



¿Qué tecnologías están usando y cómo fue que decidieron trabajar con ellas?

Aníbal: Por un lado, Unity, porque esta tecnología viene demostrando un potencial realmente insospechado (además de una gran portabilidad, algo vital para salir a muchas plataformas distintas, como PC, iOS, Android, etc.). Por el otro... uno de nuestros estudios asociados dispone de su propia tecnología propietaria, la cual cada vez me está entusiasmando más, en lo personal. Creemos que dará resultados muy interesantes.

En principio apuntamos a las PC, Mac, iOS, Android, Windows Phone 8 e incluso Web. Más adelante... no hay nada decidido aún, pero tenemos muchas ganas de sumar plataformas aún más interesantes.

Carlos: Me gustaría agregar que los tres juegos están siendo desarrollados con tecnologías que permiten portar fácilmente a plataformas como: PS3, PSP Vita, Wii U y Xbox 360. Hemos establecido como requisito que cada proyecto desde su arquitectura original contemple la posibilidad de ser portado a cualquiera de estas plataformas en el futuro. [i]

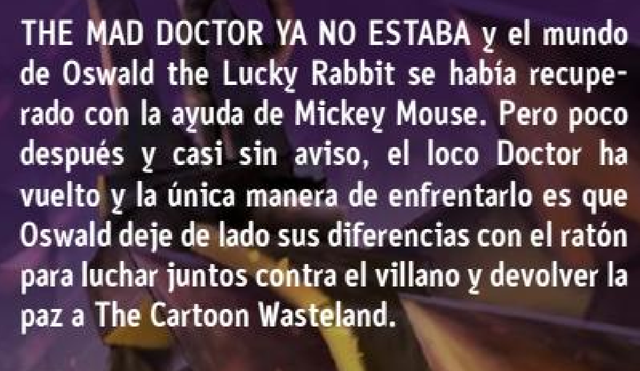
Epic Mickey 2: The Power of Two

Orejas redondas o largas: ¡de eso depende!

Por Tomás García | @zripwud



EDITOR: Disney Interactive Studios
DESARROLLADOR: Junction Point Studios
GÉNERO: Plataformas
SISTEMAS: X360, PS3, Wii, Wii U, PC, Mac
LANZAMIENTO: Noviembre 18, 2012



THE MAD DOCTOR YA NO ESTABA y el mundo de Oswald the Lucky Rabbit se había recuperado con la ayuda de Mickey Mouse. Pero poco después y casi sin aviso, el loco Doctor ha vuelto y la única manera de enfrentarlo es que Oswald deje de lado sus diferencias con el ratón para luchar juntos contra el villano y devolver la paz a The Cartoon Wasteland.

The Mad Doctor tiene como único objetivo acabar con Mickey de una vez por todas y tomar el control del mundo detrás del espejo, simplemente conocido como Wasteland.

Las mecánicas de juego serán muy similares a las del original, sobre todo en lo que respecta a Mickey. Es posible hacer aparecer cosas en el mundo con pintura o hacerlas desaparecer con diluyente, lo que no sólo servirá para acceder a nuevas partes de los niveles y resolver puzzles, sino también para defenderse de enemigos, ya sea borrándolos o convirtiéndolos en aliados. Cada una de estas decisiones tendrá un efecto en el medidor moral de la aventura.

A diferencia de Mickey, Oswald —que puede ser controlado por otro jugador o la inteligencia artificial— no tiene un pincel, sino un control remoto que funciona de manera similar, y le permite convertir enemigos en aliados o viceversa. Pero también posee otras habilidades únicas, como volar con sus orejas y sacarse las patas, cosas directamente tomadas de las caricaturas originales de finales de los años 20. También descubrimos habilidades especiales al combinar los poderes de ambos protagonistas.

La otra gran novedad es que esta entrega es multiplataforma. Y aunque los usuarios de Xbox 360 y PlayStation 3 pueden jugarlo, los usuarios de Nintendo todavía tienen ventaja, porque la versión de Wii U fue diseñada especialmente para hacer uso del control especial de la nueva consola. Aunque al cierre de edición es un misterio lo que incluirá, hay promesas de una experiencia mucho más divertida y novedosa.

Epic Mickey fue el primer juego en mucho tiempo que le hizo honor al icónico personaje de Disney. Y si Warren Spector no merece una segunda oportunidad, entonces la industria tiene el corazón mucho más frío de lo que pensábamos. Epic Mickey logró recapturar el humor y encanto del personaje, también le devolvió el lado travieso y despreocupado del clásico corto de Fantasia. ¡Y ese es el Mickey que queremos ver! [i]



Rumores sobre mi muerte

Star Citizen, Wing Commander & Chris Roberts, entre otros

Por Daniel Belvedere
Game Designer

HACE MUCHO TIEMPO que los agoreros de siempre vienen anunciando la muerte de la PC como plataforma de juego, asegurando que la gente no quiere jugar más en sus computadoras, que ahora prefieren pasarse a los dispositivos móviles y que prefieren la facilidad de uso de las consolas. Sin embargo, sigue pasando el tiempo y el PC gaming soporta estoico los embates de la industria, y no sólo se mantiene, sino que crece a pasos de gigante. Se transforma y se adapta a los requerimientos de la industria y por sobre todas las cosas, a los de sus usuarios, los cuales muestran una fidelidad inusitada pero también una exigencia por la mejora continua.

"Como muestra basta un botón" reza un viejo adagio, y en este caso la frase se ajusta con mayor precisión que nunca ya que muchos desarrolladores fieles a la PC están logrando sobrevivir gracias a un botón mágico que dice "apoyar este proyecto" en sitios de crowdfunding. Esta aún novedosa modalidad permite que aquellos proyectos que representan "mucho riesgo" para los publishers puedan conseguir fondos por adelantado a través de la financiación colectiva de los usuarios, los cuales obtendrán diversas recompensas según el aporte hecho cuando estén finalizados. Kickstarter, sitio fundado en 2008, es el más famoso promotor de esta interesante forma de llevar a la realidad proyectos de todo tipo, pero sin duda la industria de los videojuegos de PC es la que está utilizándola con mayor éxito.

"Debo decirles... que los rumores sobre mi muerte han sido muy exagerados... soy un juego de PC." Así comienza el video de Star Citizen, proyecto que cuenta con la dirección de Chris Roberts, famoso por haber creado la saga Wing Commander a principios de los 90. Star Citizen será un juego que intenta que el género de los simuladores espaciales vuelva a sus días de gloria. No contará con el apoyo de ningún publisher ya que Roberts decidió ir por su cuenta y utilizar Kickstarter para su ambicioso proyecto. La idea no pudo haber dado mejores frutos: a tan sólo 6 días de comenzada la recaudación había alcanzado la marca de 500.000 dólares y la cifra sigue en crecimiento [N. de Ed.: Al cierre de esta edición, va por los 2,5 millones de dólares].

Hay muchos otros casos dignos de mencionar que muestran la fuerza de la financiación colectiva, tales como el de Obsidian Entertainment, empresa que consiguió romper el récord de recaudación en Kickstarter al obtener casi 4 millones de dólares para desarrollar Project Eternity, un RPG old-school. El récord anterior había sido impuesto por Double Fine, la empresa de los legendarios Tim Schafer y Ron Gilbert, al recaudar 3.300.000 dólares para crear una aventura gráfica hecha también a la usanza de clásicos como Monkey

Island y Full Throttle. Por su parte, Stainless Games consiguió 625.143 dólares –su meta original era de 400 mil– para revivir el clásico y polémico Carmageddon, y la lista crece día a día.

El otro grande que está soportando y haciendo crecer con mucha fuerza a los juegos de PC en general y a los indies en particular es Valve a través de su proyecto Steam Greenlight, sistema por el cual son los propios usuarios los que evalúan y promocionan los futuros juegos que serán lanzados a través de Steam, el portal de venta digital de juegos (y ahora incluso de aplicaciones) más famoso. De esta manera, los desarrolladores pueden ofrecer información, pantallas y videos de sus juegos para conseguir el apoyo de la comunidad y ser elegidos para publicación.

Como si esto fuera poco, el sistema permite que los diseñadores obtengan feedback de los potenciales compradores y de paso pueden crear una comunidad de usuarios alrededor del juego. Esta característica ayuda muchísimo a los creadores durante el desarrollo, porque facilita un producto mucho más pulido y cercano a los deseos de sus futuros usuarios, los cuales también pueden aportar ideas.

Luego de dos meses de lanzado el sistema, sólo un par ha sido publicado gracias a Greenlight: Giana Sisters: Twisted Dreams y McPixel, pero con sólo darnos una vuelta por el sitio podemos ver la calidad y variedad de propuestas e imaginarnos las increíbles posibilidades que cualquier diseñador puede tener gracias a esta iniciativa.

A pesar de todo, sigue habiendo gente que se queja de que jugar en PC "es más complejo que en consolas" pero nuevamente Valve muestra estar varios pasos adelante del resto al crear Big Picture. Este sistema transforma la interfaz de Steam en una experiencia similar a la que los jugadores de Xbox 360 y PS3 tienen en sus consolas, permitiéndoles utilizar todas sus funciones a través de un gamepad. Si bien actualmente el sistema está en beta y contiene varios bugs, su potencial es muy amplio y puede terminar de decidir a aquellos que dudan entre una consola o una PC a la hora de elegir.

Si a todo lo anterior sumamos que las consolas actuales ya se han quedado atrás hace unos años a nivel de potencia de procesamiento (incluso la futura Wii U puede quedarse atrás), el hecho de que las exclusividades de éstas se cuentan con los dedos de una mano y que las versiones de PC se ven y se juegan casi siempre mejor que en sus versiones consoleras y además son más baratas, podemos decir que el futuro de las computadoras como plataforma de videojuegos se muestra brillante y prometedor, como siempre fue. Lejos está de nuestros deseos que las consolas desaparezcan; al contrario, apostamos por la posibilidad de elección y la variedad de gustos, pero sin duda Sony, Microsoft y Nintendo deberán replantearse su estrategia de marketing si quieren sobrevivir en un mercado que parece orientarse cada vez con mayor énfasis a tablets, smartphones y computadoras de escritorio. [i]



HeadQuarters

El cuartel general fichinero abrió en Ramos Mejía

A ESTA ALTURA, Jonatan Cisterna es un amigo de la casa. Nos vemos seguido en eventos y respetamos mutuamente el trabajo que hacemos por promover la industria argentina del fichín. Por eso cuando escuchamos lo que se traía entre manos, sabíamos que teníamos que estar al pie del cañón para cubrirlo.

Tal como indica su nombre, HeadQuarters busca ser un cuartel general del fichín y tal como lo describe Jonatan: "HeadQuarters es una comunidad donde todos podrán competir a nivel online y, a diferencia de otros lugares, también a nivel LAN, sin importar el nivel de juego, todos podrán opinar y sugerir ideas." Quieren que sea una comunidad abierta y amigable, "un lugar para hacer amigos, compartir momentos, informarnos y ayudarnos entre todos", pero ese es tan solo el principio.

Inspirados por los grandes grupos de amigos, HeadQuarters intenta emularlos creando una gran congregación gamer, donde primero está juntarse a fichinear y divertirse, y después competir sanamente: "Creemos que lo que le faltaba a nuestro país son las competencias físicas, hoy día solo se ven en eventos puntuales, muy pocas veces al año. La idea de HeadQuarters es sumar más competencias LAN continuas durante todo el año y para ello desarrollamos la "Temporada de Juegos Argentina", un sistema de competencias nuevo y atrapante."

Más allá de todas las actividades planeadas, la Temporada de Juegos Argentina es el núcleo de HeadQuarters. Con el tiempo se le dará más forma, reglas oficiales y una duración específica, pero en papel consta de una serie de torneos de fichines elegidos por la comunidad y acumularán puntos para un ranking general, además de ganar premios aportados por sponsors y dinero generado por la misma competencia. A la larga, los mejores jugadores y/o equipos posicionados en dicho ranking se enfrentarán en una gran final con premios aún más importantes.

Ya ven que la idea puede pegar y se están preparando en serio: "Contamos con excelentes máquinas con microprocesadores de última generación Ivy Bridge de Intel, Mothers Z77 de Gigabyte, placas de video NVIDIA EVGA, Monitores Samsung LED Full HD y los mejores kits gamers."

Pero como bien dijo Jonatan, HeadQuarters es para todos y aquellos que no les gusta competir también van a tener su lugar. "Para ellos estamos preparando actividades exclusivas como probar los últimos videojuegos antes de su lanzamiento, testear lo último en tecnología; desde experiencias 3D, sistemas de sonido y rendimientos de hardware y periféricos, actividades puntuales como overclocking y modding, y hasta desayunos exclusivos donde las mejores marcas vendrán a hablar sobre sus tecnologías y responder preguntas.

Y ni siquiera tienen que ser gamers los que visiten HeadQuarters, ya que habrá mucha variedad de eventos relacionados al mundo bizarro y geek, así también como secciones para la comunidad Otaku y Friki. "Este proyecto está pensado hace tiempo, lo estamos desarrollando lenta y apasionadamente, motivados por el amor a los fichines." ¡Por supuesto! [i]

Videojuegos en el MICA

El Mercado de Industrias Culturales abre el juego a nivel nacional

Por Rodrigo Valdone
Lic. en Administración y Game Designer | Founder Creative AR Studios | Projecto Imaginibus



AL FIN ESTÁ PASANDO. La Secretaría de Cultura de la Nación tomó nota de la industria de desarrollo de videojuegos argentina y se dispuso a colaborar.

Consultamos a Alejandro Iparraguirre, quien está a cargo del área videojuegos del MICA, sobre cuál es la política del gobierno nacional para el tema que nos incumbe. "Queremos desarrollar y fomentar la industria local como un concepto de mercado cultural –dice– generando un cruce con las demás industrias culturales, y entendiendo el contenido transmedia como punto de comercialización internacional." El principal proyecto a corto plazo es MICA 2013. Este evento reúne a toda la comunidad pública y privada de las distintas industrias culturales del país con actividades académicas, de entretenimiento y negocios. Será durante abril de 2013 en Tecnópolis. "El desarrollo de videojuegos se toma cada vez de forma más responsable y en ese sentido en ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina) venimos trabajando para que esto sea así", dice Alejandro. Uno de los inconvenientes como industria local es la falta de información y difusión empresarial como existe en países más desarrollados y organizados. La información local de la industria de desarrollo de videojuegos está centralizada en ADVA así como en el CEDEM (Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano). Este último viene publicando hace dos años encuestas realizadas entre las distintas empresas del sector y hoy el SINCA (Sistema de Información Cultural de la Argentina) tiene un objetivo sectorial concreto de datos cuali-cuantitavos. Más allá de estas iniciativas en concreto, es real que escasean datos a nivel macro y micro económicos del sector que se puedan utilizar como referencia para los inversores interesados.

El otro tema imprescindible es el académico. Para que la industria cuente con más recursos humanos, es imperativo formarlos. Más allá de alguna cátedra aislada en la UBA o en la UNL, no existe una carrera oficial pública sobre desarrollo de videojuegos, una materia pendiente y todavía muy lejana siquiera de analizar. En el terreno privado existen instituciones como Image Campus y Da Vinci, que no dan abasto para la cantidad de trabajadores que requiere el sector. Abría carreras próximas a abrir en UP, UAI y UADE.

Se puede ver más información sobre el MICA en www.micavideojuegos.com.ar y en la entrevista exclusiva a Ale Iparraguirre que publicamos en nuestra web: bit.ly/SsCrKw.

AGENDA MICA

Para profesionales, estudiantes y emprendedores con el objetivo de relacionarse entre sí y mostrarse al mundo. Hay que registrarse.

- **PATAGONIA** | Ciudad de Bariloche, Río Negro, del 6 al 8 de diciembre (patagonia.mica.gob.ar)
- **MICA 2013** | Tecnópolis, Buenos Aires, del 11 al 14 de abril (www.mica.gob.ar)

LA INDUSTRIA EN NÚMEROS

10 años
Desde que nació el sector en Argentina

156%
Es el crecimiento del sector entre 2009 y 2010

342%
Es el aumento en los ingresos anuales del sector entre 2009 y 2010

65
Son las empresas que hacen videojuegos en la Argentina

50
Millones de dólares anuales en volumen de ventas

2000
Empleos directos para profesionales altamente capacitados

95%
La producción nacional que se destina al mercado externo

80%
De las empresas locales tienen clientes en los Estados Unidos y Canadá

500.000
La cifra en dólares por la que algunos juegos hechos en el país fueron vendidos a editores extranjeros

Fuente: MICA Videojuegos


CHICA [I]
PAULA
PATERNOSTER

De asesinos seriales, médicos forenses y fichines

NUESTRA CHICA [I] DE ESTE NÚMERO tiene 20 años, es gamer hasta las tripas y más allá, porque se recibió de auxiliar forense (sí, abre cadáveres con un abrelatas) y planea ser médica legal o forense. Muchos la conocen de escucharla en el Bosscast, el programa de radio de nuestros colegas de ASPEB, que acaba de cumplir 100 emisiones.

¿Qué opinás de los FPS actuales? ¿Todo tiempo pasado fue mejor?

Estoy perdidamente enamorada de los juegos de guerra, al igual que mi papá, por lo cual jugarlos implica competir entre nosotros y debatir acerca de la historia. Si bien mi mirada es muy poco objetiva, admito que últimamente ya son muy genéricos y plantean siempre lo mismo; aunque no puedo evitar caer en alguna que otra misión de Modern Warfare 2, mi preferido del género.

Si bien recuerdo con mucho cariño mi infancia con FPS como Quake, Doom, Undying y más, a medida que fui creciendo encontré muchos que me fascinaron, como por ejemplo BioShock, que me sigue conquistando.

Si hoy tuvieras que definir el juego que más te hace sentir gamer, ¿cuál sería y por qué?

No tengo uno en particular que me haga sentir así, yo me considero gamer más por lo que siento por los juegos que por el juego en sí. Puedo sentirme gamer jugando tanto Minecraft como Diablo III y trato de no limitarme en ese sentido. No hay peor cosa que la gente que se priva de jugar juegos que les despiertan curiosidad, porque no son "lo suficientemente hardcore" o son muy casual. Eso es ignorancia.

¿Qué es para vos la cultura gamer? ¿Qué es ser gamer?

A medida que fui conociendo gente en todo este ambiente de podcasts, páginas y demás, me di cuenta que había algo más que simples juegos: sentimientos. En su mayoría son de unión, porque todos estamos en la misma, nos moviliza lo mismo y nos interesan las mismas cosas.

Sería bastante plano decir que el gamer es el que juega y ya, porque es mucho más que eso. Y peor me parece catalogarlo como hardcore o casual. Conozco gamers que no cuentan con una consola o una PC, y sin embargo sienten lo mismo o incluso más que algún otro que tiene una Xbox, una PS3 y está jugando el último fichín que salió.

¿Jugás juegos "sociales" como los de Facebook? ¿Qué opinás?

No, no lo hago. Si bien creo que todos cuando empezamos a usar Facebook intentamos con algún que otro juego, me parecen aburridísimos hasta el hartazgo. No solo eso, sino que constantemente necesitás invertir plata o recurrir a otras personas para avanzar y tener beneficios y eso es otra cosa que no me gusta de los juegos en general. Soy bastante impaciente, y esperar 20 horas a que crezcan unas plantitas del orto o que mi sim tenga energía de nuevo, me sacan.

Decime tu juego del año y por qué.

Estoy en una lucha entre mi cabeza y mi corazón en la decisión del GOTY. Mi corazón dice que tiene que ser Borderlands 2, pero a su vez hubo muchos juegos que la rompieron este año, como Max Payne 3 o Dishonored.

Básicamente, Borderlands 2 me pareció brillante, pulió muchísimas cosas que le faltaban del primero y al jugarlo coop se volvió súper adictivo y divertido. La riqueza de los personajes, la historia, y la jugabilidad me hicieron disfrutarlo muchísimo y sufrir al momento de terminarlo.

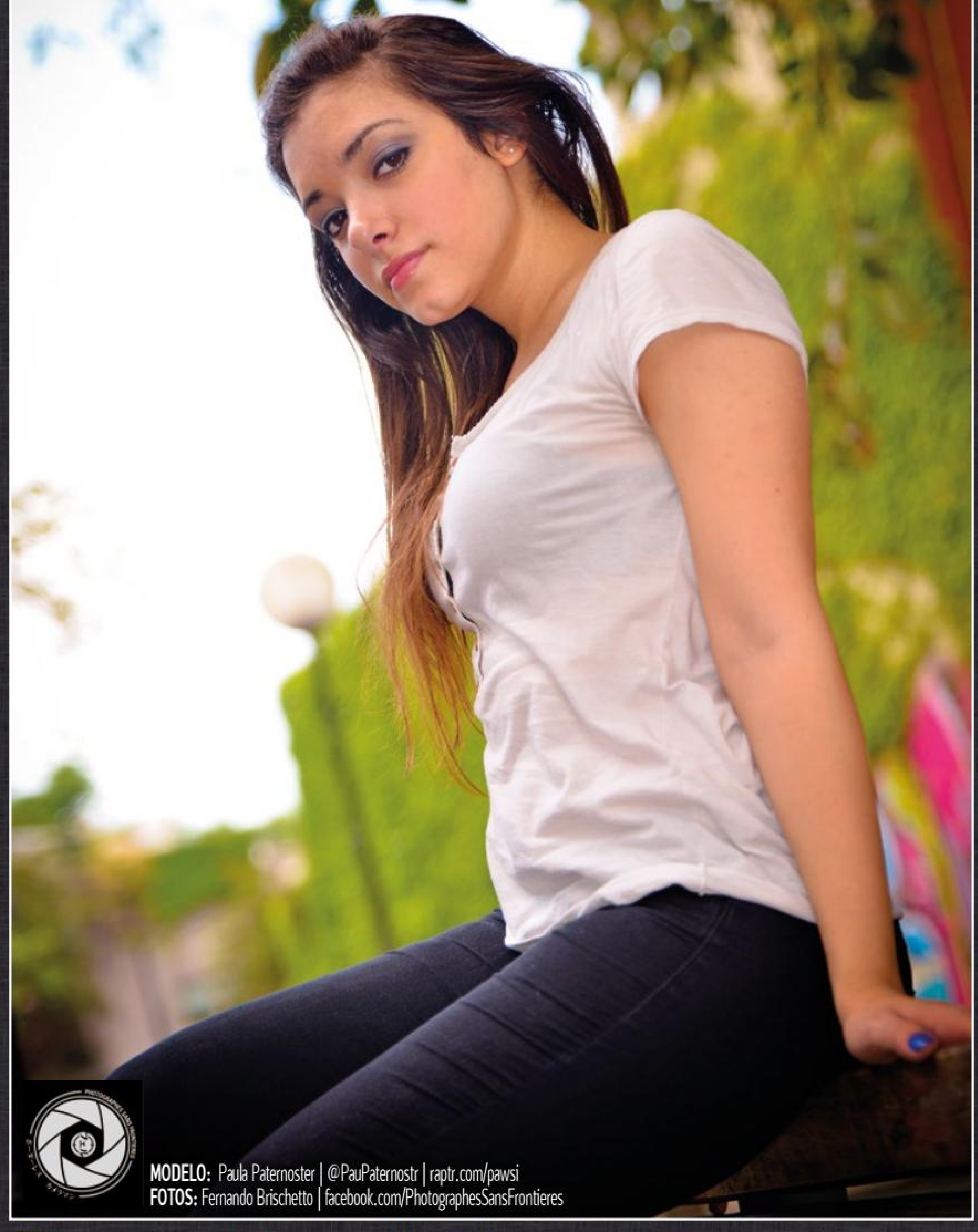
Otro que me gustó mucho es Dishonored, un hibrido de varios juegos que amé. Plantea algo nuevo a lo que no estoy acostumbrada, porque soy más de ir a las piñas.

Retomemos con el laburo de auxiliar forense. ¿Hay que abrir gente y mirarla adentro pa' ver qué cosa?

Básicamente puedo abrir a cualquier persona más allá de la General Paz. Como el nombre lo indica, auxilio al médico forense y ayudo a abrir los cuerpos para que después lo examine en busca de la causa de la muerte. En general, recibimos victimas de muertes violentas o de causa dudosa, es un trabajo muy interesante. Los médicos escriben y no se manchan, yo hago el trabajo duro.

Yuk. Contanos sobre ASPEB y sobre el Bosscast. ¿Por qué lo hacen, cómo lo hacen?

ASPEB es una página creada por Alejandro Larregina que se formó bajo el lema "Una página creada para terminar con el monopolio de los opinólogos de videojuegos". La idea fue demostrar que todos podemos charlar, saber y hablar sobre juegos; no sólo unos pocos. Todos podemos discutir sobre esto que tanto nos apasiona. Y esa fue la impronta que adoptó el programa. Arrancó como un simple podcast semanal grabado de manera muy precaria. Hoy por hoy tomó formato de programa de radio hecho y derecho. Lo hacemos ya no sólo porque nos divierte. Se convirtió en un trabajo, en una responsabilidad. Nuestros oyentes lo esperan semana a semana, y a fin de cuentas nos debemos a ellos.



MODELO: Paula Paternoster | @PauPaternostr | raptr.com/pawsi
FOTOS: Fernando Brischetto | facebook.com/PhotographesSansFrontieres

¿Quiénes y cómo son los integrantes del staff? ¿Cómo es un día de grabación?

El conductor del programa es Alejandro y el co-conductor es Guillermo Leoz, quien además es el productor del Bosscast. Nicolás Pignataro (más conocido como Porouchito) es quien pone la cuota de humor; Leandro Zappia se encarga de las noticias, Federico Scarcella (alias Chaju) hace la sección retro y Ezequiel Leis habla de cine. También participan Germán Leal, Luciano Parrao, Facundo Cetraro, Nicolás Alonso y Mariano Martínez.
Los días de grabación son auténticas fiestas. Fuera del aire siempre hay buena onda en el equipo y se trata de incluir a los invitados de la mejor manera. Cuando llega el sábado, el día que grabamos, todos sabemos que es el mejor día de la semana.

¿Qué hacés vos en el programa?

A partir de la séptima temporada y con mucha serruchada de piso, logré tener "#Turbiolandia", mi propia sección. Ahí hablamos de aquellas cosas turbias que me fascinan, como historias de asesinos seriales, leyendas y mitos urbanos de Buenos Aires. Sin embargo, también participo en otras secciones como la de series y en las reviews de juegos.
Mi parte favorita es el clima en general que se vive en cada

programa. Todo se hace con mucha energía y pasión, pero lo que más recalco de esto es la respuesta que nos dan los oyentes, lunes a lunes cada vez que sale un nuevo programa.

¿Hacen cobertura o entrevistas a los estudios de desarrollo argentinos?
Por lo general no le damos tanta cobertura a lo nacional, pero es algo que queremos trabajar bien a partir del año que viene. Sentimos que dejarla afuera sería ir en contra de lo que propone ASPEB como página, por lo tanto es una cuenta pendiente.
Sí este año nos propusimos darle mucha difusión y tratar de armar una especie de hermandad entre las distintas webs de prensa gamer Argentina. Han venido invitados de otros proyectos y otros programas. Incluso recibimos a Sergio Figliuolo, de Los Gumer y siempre reinó la buena onda. Eso es algo de lo que estamos orgullosos.

¿Cómo escuchamos el Bosscast?
El Bosscast se puede escuchar ingresando en www.aspeb.com.ar y yendo a la sección de ASPEB Radio o mediante las publicaciones de nuestro grupo ASPEB Gamers en Facebook. También se pueden suscribir en iTunes, en iVoox, por RSS y escuchar los mejores momentos en soundcloud.com/aspebradio.

Esta es la primera vez que hacemos nuestra clásica pregunta a una auxiliar forense: En caso de un ataque zombie, ¿qué hacés? ¿Cómo sobrevivís?
Si bien siempre pensé que en los juegos el medic es el más pete, no me queda otra que serlo y creo que la rompería. Primero, juntar todo mi kit de bioseguridad; nunca se sabe qué clase de virus se esté expandiendo o cómo será la causa principal de contagio. Segundo, tratar de encontrar aliados que tengan la posta, porque yo mucho bisturí y medicina pero bastante poco sé de armas. Igual me tengo fe, sobreviviría bastante bien a base de melee. Y tercero, cumplir mi sueño de armar un torniquete y cortarle la pierna a alguien.





[LOS MICOS PREGUNTAN]

Algunas de las preguntas que los micos babosos hicieron en Facebook.

[Tomás Saavedra]: ¿Sos de enojarte o insultar si morís en el juego que estés jugando?
Sí, tengo mi team con el que juego la mayoría de los multiplayer y muchas veces me terminan muteando por la cantidad de puteadas o gritos que lanzo. Y estoy bastante entrenada en el arte de Rage Quittear. Hacia un tiempo me costaba entender cómo hay gente que le grita a la tele cuando ve un partido de fútbol, insultando a un jugador o al árbitro, pero después me di cuenta que si mi equipo de, por ejemplo, TF2 suckeara tanto como X equipo de fútbol, yo también me sacaría y de hecho lo hago. Le grito a turrets, NPC, robots, o lo que sea si no hacen bien su trabajo.

[Flavio Oliveri]: ¿Terran, Protoss o Zerg?
Soy la persona con menos coordinación en la vida para jugar SC2 y cada vez que veo las manos de un coreano al jugar, mi vida es un poco más triste. Sin embargo, disfruto mucho viendo torneos y matches. Tengo mis casters preferidos como Husky o Apollo y mi jugador preferido es Idra, por eso me gusta mucho más Zerg.

[Martin Velasquez]: ¿COD o BF? Como aventura gráfica, ¿Monkey Island o Grim Fandango?
Call of Duty como campaña, Battlefield como multiplayer. Grim Fandango me atrevería a decir que incluso me gusta un poquito más que Monkey Island, por todo su arte y su historia, pero los primeros tres de Monkey Island son mis juegos favoritos de la vida. No se puede elegir uno, hay que jugarlos a ambos.

[Gustavo Iky Robles]: ¿Cómo haces para tener el pelo tan hermoso siempre y viciar que da calambre a la vez?
Siempre trato de destinar un tiempo de mi día, bastante mísero y corto por cierto, a ser minitah. Se hace lo que se puede (?).



Buenos Aires Rojo Sangre, edición 13 por Diego Parés

BARS 2012

Buenos Aires Rojo Sangre y el fin del mundo

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi
Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar

EL CÉLEBRE ENCUENTRO dedicado al cine de terror, fantástico y bizarro sigue sujeto a las muescas de un héroe colectivo: aquel que componen sus hacedores, los cineastas y el público. Pasado el festival de cine de género por antonomasia, señalamos algunos de los puntos más fuertes de, sí, la última edición del Buenos Aires Rojo Sangre.

LA CERTEZA

Ya no es novedad. El cine de género argentino, ese que hace unos años viene avanzando como una tromba, es por este entonces una fehaciente realidad. Fue así cómo, desde los bordes, un convoy de cineastas creyó tozudamente que esa convención cariñosamente llamada "cine de género" podía tener anclaje nac & pop. En rigor, desde Plaga Zombie, nacida en 1997, hasta la 13ra edición del Buenos Aires Rojo Sangre, la truculencia, el sci-fi, el bizarrismo y los sustos criollos vienen teniendo un desempeño en ascenso. Por caso, en esta última edición del BARS, a las constantes intervenciones de la independencia, se le suman algunas películas en formato industrial. Es decir, historias financiadas por el Instituto de Cine y Artes Audiovisuales –aquel que durante muchos años negó la existencia de cierto tipo de expresiones cinematográficas–, organismos filantrópicos o instituciones privadas. La lista, que cada día aumenta sus filas, tiene nombres como Todos mis Muertos, del polifacético y oracular Mad Crampi; Penumbra, de Adrián & Ramiro García Bogliano, quienes no paran de pegarla a nivel mundial; Diablo, de Nic Loreti, de próximo estreno comercial; Topos, de Emiliano Romero, otra de las que viene ganando todo lo que pisa; La Memoria del Muerto, del heroico Valentín Javier Diment; y La Plegaria del Vidente, de Gonzalo Calzada, sobre el asesino de la ruta. Todas ellas han pasado por este Rojo Sangre demostrando que la perseverancia y la calidad no son sólo una coincidencia temporal, sino una pericia innata –metida desde siempre en la cinefilia argenta– que llegó para quedarse. Desde aquí y para siempre.

EL LUJO

Luego de varios años, la Filmoteca Buenos Aires volvió a participar activamente de un Buenos Aires Rojo Sangre con películas (¿cuándo no?) en formato original de 35mm. El dúo de hombres que más saben de cine en la República Argentina, Fernando Martín Peña & Fabio Manes, los ídolos de la cinefilia popular, responsables del programa homónimo de las medianoches de Canal 7 y, además, hacedores del mítico ciclo Filmoteca en vivo de la Sala de Operadores Cinematográficos, eligió para esta edición 2013 un ciclo especial con tres películas. Una por década. A la sazón, se pasó La ira del espadachín manco (1971), film oriundo de Hong Kong, con lógica temática de artes marciales y hechos surrealistas. También se pudo ver Critters 2: El Plato Principal (1988), la secuela de aquella explotación prima hermana que fue la saga de Gremlins. Por último, La Novia de Chucky (1998), el revival autoconsciente del conocido "muñeco maldito". Todas las exhibiciones fueron una fiesta. Y todas, también, son pelícu-

las que, en solitario, tal vez, correrían el riesgo de pisarse la cola pero, programadas por Peña & Manes, devinieron como instrucción pura y dura. Por la salud de los espectadores: que se repita.

LA SORPRESA

Hay algo en la cuestión representacional del cine. Un algo que exige, fuerza, complota o se alía con los espectadores para encontrar el goce. Sí: Goretech: Bienvenidos al Planeta Hijo de Puta es, para los estándares preestablecidos, una porquería. Sin embargo, deviene, probablemente, en la película más sincera de acá a mucho tiempo atrás, desprendida de la bruma del "cine independiente". Siendo un film rebelde –su nombre es, en sí mismo, una provocación–, Goretech despierta una cultura cinéfila, videojugabilística (con sobresalientes homenajes a Yie Ar Kung-Fu, Bad Dudes vs Dragon Ninja y Golden Axe) y musical superior. Lo representacional, aquí, del cine para con el espectador, está puesto en contar una historia a merced de los efectos especiales low-fi o las polémicas actuaciones. No importa nada: Goretech va hacia delante, entretiene. Se postula a sí misma, en el súmmum del patoterismo, como "la mejor película de la historia". Cumple y dignifica. Y para quien nunca se topó con una película de Germán Magariños, su director, se encontrará con una experiencia extraña pero, vale decirlo, muy placentera (recomendación para neófitos: bajen guardias, relájense y préstense a ver algo diferente). Para quien sí, verán continuar el legado de un autor coherente, antisistémico e intelectual. Porque, cualquiera sea el público y sus vestiduras, quien manda siempre es Goretech y su inmersión a lo profundo de esa entelequia llamada empatía. Es menester que alguien dé un instructivo sobre cómo no amar a proyectos así. A propósito, para certificar tal expresión, el largometraje terminó llevándose el "Premio del Público" a la "Mejor Película Iberoamericana" del Buenos Aires Rojo Sangre. Conocerlo es quererlo. No hay tu tía. [i]

Goretech: Bienvenidos al Planeta Hijo de Puta, de Germán Magariños



Enadrya

Un TCG que se abre paso desde la querida Rosario

Por Durgan A. Nallar | @durgan

HUMANOS, Bythros y Akhris se disputan el mundo de Enadrya en una guerra que se extiende en el tiempo. Tres especies con habilidades y estrategias diferentes y un juego de cartas coleccionables que sorprende por su jugabilidad.
En este número de [i] los creadores de este excelente Trading Card Game regalan a todos nuestros lectores un sobrecito de muestra con tres cartas pertenecientes al juego para que lo conozcan y, si pueden, ayuden a correr la voz.

Los amos de Enadrya son Pablo Flook y Edgardo Navarro, que desde Rosario, Argentina, y bajo el nombre de SilverCow Games, producen el juego, lo ven crecer y están dispuestos a ir hasta los límites del universo conocido. Cuando nos propusieron distribuir un sobrecito demo de Enadrya con la revista, dijimos que sí porque no vamos a dejar pasar la oportunidad de apoyar una de nuestras pasiones, como son los juegos de mesa y los TCG. En alguna vieja época, con Rafa, Max Ferzzola y otros amigos hacíamos una revista muy compleja y profesional que marcó a una generación allá en México, Cartas de Combate (nos matábamos escribiendo y jugando Magic, Yu-Gi-Oh!, Pokémon y cuanto TCG apareciera por ahí, incluyendo el TCG chileno Mitos y Leyendas). ¡Así que cómo íbamos a dejar pasar la oportunidad!



Rápidamente, los chicos de SilverCow nos enviaron los tres mazos de 40 cartas y los pósteres necesarios para probar Enadrya. Cuando lo hicimos, quedamos chochos: es un flor de TCG, tiene un altísimo potencial de éxito a gran escala.

Inspiraciones

Tanto dar clases de estas cosas, siempre a este cronista le urge la pregunta de cómo se dio origen y forma a la idea. Enadrya es un TCG con reglas muy interesantes que incluyen el movimiento de las cartas encima de un tablero o campo de batalla. "Siempre tratamos de 'hacer un mundo' de Enadrya, que el jugador se sienta que no es un juego más. Atrás de todo esto hay muchas ganas de hacer las cosas bien. La idea surge de mi pasión por los TCG y el ajedrez", dice Pablo Flook. "Lo que hace único a Enadrya es que está inspirado precisamente en el ajedrez y por eso ves un sistema de movimientos de las cartas tipo unidad. Es el único TCG que tiene esta mecánica."

Enadrya tiene cuatro tipos de cartas, comenzando por una que es la base que cada jugador debe defender. La base tiene 20 puntos de vida y cada turno recarga 5 de energía. La energía sirve para bajar cartas al campo de batalla. Las cartas de unidad son las que ponen el cuerpo y tienen cuatro indicadores: puntos de ataque, tipo de ataque, defensa y velocidad. Se juegan pagando su costo de energía y cuanto más veloces son, más cerca del enemigo pueden aparecer. Las otros dos tipos de cartas son las de Tecnología, que por lo general brindan un efecto constante (por ejemplo, "Conducto" siempre suma +1 extra de energía durante la fase de recarga de la base); y por último las cartas de Poder que se bajan a un slot especial, hacen efecto inmediato (con "Ceguera" la unidad que vamos a atacar no puede hacer daño, muhahaha) y se descartan al final de la ronda.

Son tres razas, y hay tres barajas coleccionables que vienen en un pack de 40 cartas, acompañadas de dos indicadores





plásticos de vida y energía y un poster que sirve de tablero. Cada raza tiene su forma de luchar. Las de Bythros son unidades guerreras con gran poder de ataque y defensa, digamos que son los brutos del juego. Los Akhris en cambio son más veloces, tienen más habilidades, se reproducen como plaga y pueden fusionarse para formar unidades más complejas. La raza de Humanos es una combinación balanceada de tecnología y táctica militar. Un poco al estilo Starcraft, sin duda, pero con las diferencias del caso. Lo que transforma el juego en una apuesta brillante, hablando del gameplay, es el uso del campo de batalla, donde las cartas se mueven en ciertas direcciones y pueden enfrentarse según las circunstancias. Cada jugador coloca su campo (el poster) enfrentado uno con otro y decide cómo mover sus unidades y en qué momento activar los poderes y su tecnología. Hay que hacer una muy cuidadosa utilización de la energía. Si bien en cada ronda la base recupera cinco puntos, todas las cartas requieren mucha para moverse o activarse, en especial aquellas de mayor velocidad y que por tanto se pueden bajar en la zona de batalla.

La verdad es que Enadrya nos gustó muchísimo y lo recomendamos con énfasis (aprovechamos para mangar un mazo completo como uno de los premios de Navidad de este número, vean la pág. 27). La calidad de las cartas es, además, muy buena, como pueden comprobar con el sobrecito que viene con esta edición de la revista.



ENADRYA ONLINE

Ingresando a **silvercowgames.com** podrán encontrar detalles sobre el TCG impreso y registrarse a la beta abierta de Enadrya Online, que será otra faceta del proyecto. También podrán encontrar información de contacto, puntos de venta en Buenos Aires, Rosario y Santa Fe, videos tutoriales, torneos, fotos, comunidad, info sobre Desierto Blanco y Bosque Oscuro y mucho más.
En Facebook y Twitter los encuentran como Enadrya.

Desiertos blancos y bosques oscuros

¿Qué planes tienen? ¿Cómo es el futuro de Enadrya?, preguntamos. "Nuestra idea es ir mejorando en calidad en todo aspecto, de hecho ya lo estamos haciendo con el nuevo packaging de la nueva colección y el tremendo producto que es Desierto Blanco", responde Juan. "El futuro es muy prometedor, se viene sumando gente y cada vez hay más fanáticos. Empezamos con un dibujante, hoy tenemos 12 artistas ilustrando para Enadrya, lo que enriquece mucho la parte visual. Esperamos lanzar como mínimo dos colecciones por año y un producto de colección anual como lo es Desierto Blanco. En marzo de 2013 sale además Bosque Oscuro, la segunda colección."

¿Hay torneos? ¿Dónde y cómo son?, preguntamos. "Torneos por ahora solamente se han hecho en Rosario con ranking oficial y credenciales numeradas oficiales para cada jugador. Recién el mes que viene arrancamos en Buenos Aires y Entre Ríos. Todavía les cuesta a las tiendas realizar torneos porque el juego es muy nuevo (y la verdad, se calientan muy poco en difundirlo). El primer torneo oficial en Rosario contó con 40 jugadores. Creemos que, con una buena difusión, el juego va a dar un salto porque el jugador que ingresa al mundo de Enadrya se fanatiza, le encanta la dinámica del juego y se mete de lleno en la historia."

Desde aquí no tenemos más que palabras de aliento para estos muchachos que se largaron a cumplir el sueño de muchos, un TCG de origen nacional que patee traseros, alien y humanos.

Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!



[IRROMPIBLES] DIGITAL: Pueden conseguir la colección completa de [i] en formato electrónico a través de lectorglobal.com abonando con DineroMail, Pago Fácil, Rapipago, tarjetas y más.

ENVÍO POSTAL A TODO EL PAÍS (Y EL MUNDO)
En el OVNI Press Web Store se puede conseguir la edición impresa y recibirla a domicilio: **ovnipress.com.ar**

PUNTOS DE VENTA (CABA)

ELECTRONIC THINGS www.electronicthings.com.ar
Tienda Centro: Diagonal Norte 979.
Tienda Belgrano: Av. Cabildo 2280, Galería Río de la Plata, Local 30.
Local Urquiza: Mendoza 5066

GEEKMART www.geekmart.com.ar
Sarmiento 2088

ESPACIO MOEBIUS www.moebiuseditora.com
Bulnes 658

RAGE GAMING www.ragegaming.com.ar
Avda. Rivadavia 14074, Local 43, EP, Ramos Mejía

ALPA ELECTRONICA www.alpaelectronica.com.ar
Avda. Libertador San Martín 1240 (1678), Caseros

[RECOMENDADO]



GEEKYE: El programa de tecnología de CN23, con la conducción de Irina Sternik y la presencia de [i] a través de Moki. Los sábados a las 13 Hs. (canal 9 de Telecentro y 550 de Cablevisión Digital). Repite domingos a las 24. **www.geekye.com**

HEADQUARTERS: Un oasis gamer en Ramos Mejía para hacer torneos online y en LAN todo el tiempo. Acaba de inaugurar y ya está dando que hablar. Más info en la página 16.



PUNTO.GAMING TV: Un programa de WebTV conducido por Natalia Cina y Ramiro Magnone con noticias, informes, eventos y entrevistas del ambiente gamer. Hiper recomendado. Se puede ver en **localstrike.net/tv**

GUILD WARS 2 ALIANZA ARGENTINA: En nuestro sitio tenemos un subforo dedicado al nuevo MMORPG de NCsoft. Ingresen en **bit.ly/OivHBX**



CULTURA GEEK: El programa radial de tecnología por Radio Link, con la conducción de Augusto Finocchiaro Preci, Facundo Mounes y Juan Morell. Para escuchar en vivo vía **radiolk.com.ar**

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE: Un libro de Alejandro Soifer en torno a las cosas geek, frikis y gamers que nos hacen ser lo que somos. ¡Trae la historia de XPC! Se consigue en librerías y en la web de la editorial: **www.editorialmarea.com.ar**





MARVIN: OFICINA DE OBJETOS PERDIDOS: Nuestro nuevo proyecto de libro ilustrado (¿revista?) digital gratuito acerca de las cosas que tenemos en la cabeza y no queremos olvidar, como por qué nos da miedo Cthulhu. **www.marvinoop.com**

LA NAVIDAD DEL PICOR

SORTEOS EXCLUSIVOS SIN PAPÁ NOEL

Apunten al trineo y disparen para que Santa dropee estos hermosos regalos de fin de año. ¡O sino miren abajo cómo participar!



Sorteo 1: DARK SOULS
PS3. Cortesía de CDMARKET | www.cdmarket.com.ar

Sorteo 2: F1 2012
PC (STEAM). Cortesía de CODEMASTERS | www.codemasters.com

Sorteo 3: UN MAZO DE 40 CARTAS ENADRYA + POSTER
Cortesía de SILVERCOW GAMES | www.silvercowgames.com

Sorteo 4: REMERA OFICIAL DISHONORED
SIG +2. Cortesía de BETHESDA SHOTWORKS | bethsoft.com

Sorteo 5: REMERA [IRROMPIBLES]
INT -1. Cortesía de [i]

Sorteo 6: UN JUEGO MOBILE
Cortesía de GAMELOFT | www.gameloft.com.ar

Sorteo 7: UN PACK DE JUEGOS DE CARRERAS
Cortesía de GTC RIBBON | www.gtcribbon.com

Sorteo 8: MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
Cortesía de ELECTRONIC ARTS | www.ea.com

Sorteo 9: GORETECH: BIENVENIDOS AL PLANETA HIJO DE PUTA
Cortesía de VIDEOFLIMS | www.videoflims.com.ar

Sorteo 10: PARLANTES HANXO ORCHID 2.1
Cortesía de HANXO | www.hanxo.com



PARA PARTICIPAR
Dejá tus datos en: **bit.ly/VDZYgU**
(Podés escanear el QR para ingresar desde tu móvil.)

Sortearemos los premios vía random.org el viernes 7 de diciembre. Revisá la web. In position!

Los sorteos son sólo válidos para residentes en Argentina y el envío postal en caso de ser necesario corre por cuenta de los ganadores. Pasados 30 días sin reclamar los premios, se resortean.



Clínica de juegos AAA

Pablo Toscano, el Director Técnico de Animación de Ubisoft Québec, uno de los responsables del reciente Assassin's Creed III, se encuentra en Buenos Aires para dictar una clínica intensiva de realización de un juego AAA y sus cinemáticas. Se trata de una oportunidad irrepetible para developers, artistas, animadores, game designers y productores. En nuestro sitio estamos sorteando una beca por gentileza de Pablo e Image Campus. Se dictará los sábados de diciembre. Participen.

NGD Studios dará el salto

Y hablando de juegos de alta calidad, el estudio de desarrollo argentino responsable de Regnum Online y Bunch of Heroes anunció intenciones de hacer un AAA. Es una de las noticias más importantes del año para la industria de videojuegos nacional. En cuanto logremos conseguir más datos publicaremos los detalles.

Sony y las voces de God of War

La industria va al galope, o al menos eso parece. Sony Argentina causó un buen revuelo en octubre cuando convocó a audicionar para la voz latina de un personaje secreto de Ascension, la próxima iteración del griego loco. El Sony Store de Cabildo explotaba. Se puede audicionar online en www.inmortalizatuvoz.com y el ganador se va a Santa Mónica.



DEAD SPACE 3

ISAAC CLARKE cierra los ojos y la ve. Escucha la voz de su difunta esposa resonando en su cabeza, escupiéndole culpas. Pero sus palabras ya no lo afectan, aprendió a vivir con el dolor y a aceptar los irremediables errores del pasado. Desde que tuvo el primer contacto con el Marcador, su mente nunca fue igual. Mutó de la misma manera que los horrores con los que se vio obligado a luchar. Ahora, la locura está suelta e Isaac recibe el terror con los ojos bien abiertos mientras este le sostiene la mirada al otro lado del espejo.

Por Tomás García| @zripwud

EDITOR: Electronic Arts
DESARROLLADOR: Visceral Games
GÉNERO: Acción, Survival Horror
PLATAFORMAS: PC (Windows), Xbox 360, PlayStation 3
FECHA DE SALIDA: Febrero 5, 2013



A ISAAC CLARKE LO PERSIGUE ÉL MISMO. Ya lejos quedó la gran revelación de su locura que nos guió a lo largo del primer juego y la imagen de su difunta esposa que nos hizo escapar sin mirar atrás durante el segundo episodio. Escondido y temeroso, marcado como un fugitivo por EarthGov, la locura de Isaac empezó a manifestarse de una nueva manera. Desde su primer contacto con aquel extraño elemento alienígena conocido como 'El Marcador', empezó a desarrollar una segunda personalidad que cobró vida al no poder sobrellevar el estrés y la culpa de la muerte de su mujer, con alucinaciones que casi le cuestan la vida en más de una ocasión.

Cuando nos reencontramos con el héroe, es una sombra de lo que fue alguna vez. Habla solo por lo bajo, muchas veces sorprendiéndose a sí mismo, murmura sin sentido. Ya no lo atormenta la memoria de su esposa, sino la suya propia. En días oscuros como los actuales, su único soporte es Ellie, con quien intenta terminar con la amenaza Necromorph de una vez por todas. Una misión que, según nos contó Steve Papoutsis —productor de la serie desde sus comienzos— los llevará de un lado de la galaxia al otro, desde un cementerio de naves espaciales al gélido planeta Tau Volantis. Y en todo momento, esta otra versión de Isaac Clarke lo espera en los corredores más oscuros de su mente para recordarle lo que sufrió en el pasado y los horrores que le quedan por enfrentar.

A diferencia de sus predecesores, esta tercera parte tendrá tres actos muy definidos y cada uno de estos se llevará a cabo en escenarios diferentes. "El objetivo con los escenarios de Dead Space 3 fue introducir nuevos espacios que tengan su propio carácter, ambiente y personalidad", explica Papoutsis. Hasta ahora sabemos que el planeta de hielo, Tau Volantis, será una pieza central de la historia, donde también conoceremos al mercenario John Carver, el compañero de Clarke en caso de que juguemos el modo cooperativo. Pero a no desesperar porque tal como dijo Papoutsis: "El modo cooperativo es 100% opcional"; es decir que, mientras que ambas campañas siguen la misma trama, las experiencias serán totalmente diferentes.

Pasillos oscuros y suelos nevados

No cabe duda que Dead Space 3 será diferente, hasta cierto punto por lo menos. Y no lo decimos por la adición del modo cooperativo, sino porque el mundo ha cambiado. "Todas las adiciones en Dead Space 3 están directamente conectadas con la dirección de la historia", nos explicó su productor mientras se preparaba a darnos una mirada general al estado actual del universo de Dead Space.



[¿QUIÉN ES JOHN CARVER?]

Hasta donde sabemos es un oficial de la EDF que fue testigo de la Activación del Marcador y, entre el caos, luchó contra hordas de Necromorphs para llegar a su familia. Pero hablando de las misiones secundarias disponibles para el modo cooperativo, Papoutsis nos dejó con algunas dudas sobre la alineación de este misterioso personaje: "Algunas de estas misiones te permiten mojar los pies en la mente retorcida de John Carver", de manera que esperamos una dinámica bastante interesante entre Clarke y Carver.

La infestación Necromorph se ha convertido en un problema global. Ahora no solo Isaac sufre sus ataques, también la galaxia entera. Ya dejaron de ser un mito perdido en el espacio y no tiene sentido que Isaac pelee solo en una nave espacial abandonada. Es por eso que La Flotilla Perdida es nada más que otro de los escenarios de esta secuela.

Durante ese acto, tendremos los pasillos oscuros y claustrofóbicos que asociamos naturalmente con la serie, peleando con Necromorphs que aparecen por sorpresa en cada esquina y escuchamos corretear del otro lado de las paredes metálicas. Pero como ya dijimos, también estará el planeta Tau Volantis, que nos va a dar espacios más grandes y mucho más iluminados, como el final del primer juego. SI hay algo que está claro es que Visceral Games no tiene miedo de probar cosas nuevas, lo que en cierto punto nos tranquiliza, porque es la única receta para mover una serie hacia adelante. Por supuesto, también conlleva sus riesgos.

Sea como sea, quien haya opinado que Dead Space 2 no introdujo suficientes cambios en la ecuación, estará satisfecho con esta continuación. Aún así, tanto Steve Papoutsis, como otro de los productores, Dave Woldman, concuerdan en que estos cambios no se originaron desde la búsqueda de nuevas mecánicas, sino desde la ficción misma, que no solo incluye los dos juegos previos y Extraction –exclusivo para Wii–, sino también la colección de novelas gráficas y la serie animada.

Necromorphs y cultistas dementes, un día normal en la oficina

Además de la Flotilla Perdida, Isaac visitará Tau Volantis, un planeta helado que alguna vez fue una base de investigación hasta que la arrasaron los Necromorphs. Cuando Isaac llega, es hogar del culto conocido como Unitologists (uniólogos). "Agregamos personajes Uniólogos porque siempre estuvieron, pero nunca habían sido enemigos en juegos previos." Así es, ahora habrá enemigos que respondan el fuego y nos obliguen a jugar de diferentes maneras, cubriéndonos de sus disparos y eligiendo el momento oportuno para responder a los ataques. Pero eso no quiere decir que el estilo haya cambiado: "A medida que la historia avanza, será muy claro por qué están en el juego, además es muy divertido pelear contra ellos. Y hay encuentros muy interesantes cuando Uniólogos y Necromorphs luchan al mismo tiempo."

Siguiendo la evolución que ya venía anticipando el segundo título, Dead Space 3 apunta aún más a la acción, con oponentes que devuelven los disparos y la posibilidad de cubrirse del fuego enemigo. A primera vista, esto puede parecer la peor idea de todas, sobre todo con ejemplos tan frescos como podría ser la saga Resident Evil. Pero en Visceral Games están convencidos que este es el camino en la evolución de la saga. La idea es mantener el terror claustrofóbico que hizo tan popular los primeros dos títulos, pero agregando nuevos escenarios para ampliar la variedad de experiencias.





Aunque no eran muy notorios, Dead Space 2 introdujo cambios en los movimientos de Isaac. Era más veloz y ágil, pero esas modificaciones quedan chicas en comparación a Dead Space 3. Ahora no solo puede pasar de un leve trote a un sprint en un instante, también lanzarse a los lados para esquivar proyectiles y agacharse. Pero claro, los enemigos también serán más rápidos y nada de su nuevo repertorio podrá salvar a Isaac de las decenas de brutales asesinatos que fueron preparados para esta entrega, muertes que prometen ser más violentas y desagradables que nunca.

Creá tus propias armas, pieza por pieza

En su primer encuentro con los Necromorphs, Isaac se había visto obligado a transformar su equipo de minería en un arsenal y, siempre que podía, intentaba mejorarlo. Poco cambió en Dead Space 2, donde lo pudimos crear su primera arma en medio de una secuencia de acción muy intensa. Pero en Dead Space 3 las cosas cambiaron y esta es una de las adiciones que más nos interesa de esta tercera entrega. Visceral Games piensa introducir un complejo sistema de crafting que, en pocas palabras, va a permitirnos montar las armas que nosotros queramos, pieza por pieza. [N de Ed.: ¡Hermoso!]

Y cuando decimos "pieza por pieza" no es una manera de decir, sino que a lo largo de la aventura encontraremos partes que podremos utilizar en el Workbench para crear juguetes de amor que sean exactamente como los queremos. El armazón, el motor, adaptador principal y secundario, accesorios y circuitos: cada uno de estos elementos darán características específicas como velocidad, tipo de disparo y munición, con lo que podremos crear armas bien diferentes, como una que dispara electricidad y fuego, o una metralleta como ataque principal y un plasma cutter como secundario. [N de Ed.: ¡Hermosooo!] Y no solo tendremos libertad para crear lo que acecha en el interior de nuestra retorcida mente, también nos va a permitir combinar nuestras armas favoritas de los otros Dead Space en una sola. ¡Las posibilidades son muchísimas!

Por supuesto, de la misma manera que antes se podía mejorar el poder, eficiencia y hasta velocidad de recarga de las armas, se podrá hacer lo mismo con las armas creadas por nosotros, solo que al poder mejorar cada pieza por separado, los cambios serán más notorios. Perfecto para los fanáticos de las armas de la serie, que van a poder cambiar hasta el menor detalle para que funcionen tal como quieren. En Visceral también son conscientes que no todos los jugadores son tan limados y simplemente ansían despedazar





Necromorphs. Para ellos, habrá un sistema de blueprints que harán posible construir nuevas armas con un solo botón. O también se podrá usar una que haya creado un amigo, porque los blueprints no solo se encuentran, ¡también se pueden intercambiar entre jugadores del coop!

Un vacío espacial hasta febrero 2013

Ya terminando la entrevista, nos quedamos charlando sobre el futuro de la serie, preguntamos si se ve a Isaac Clarke como una pieza central de Dead Space o si tan solo es un protagonista transitorio. Nos respondieron: "Isaac es un personaje prominente del universo de Dead Space, pero hay muchas otras personas con historias interesantes allá afuera." Sea como sea, por el momento tenemos muchas esperanzas sobre a dónde nos llevará esta nueva aventura de Isaac Clarke. Para preocuparse del futuro habrá tiempo después, o como sabiamente dice Steve Papoutsis: "Quién sabe para dónde se irá luego. Una cosa es seguro, ¡habrá que desmembrar Necromorphs!" [i]



[EL VIEJO ISAAC ESTA VEZ TRAJO AMIGOS]

"Creo que cuando la gente recuerde Dead Space 3, lo primero que se le va a venir a la mente será el coop fresco y único." Steve Papoutsis no duda cuando le preguntamos cuál es el elemento del que está más orgulloso el equipo que trabajó en esta tercera entrega. A primera vista, puede ser una movida marketinera para hacer hincapié en la mayor adición de la serie, pero mientras más nos explica, más nos convence de estar hablando en serio. "El modo cooperativo es 100% opcional, si querés jugar solo con Isaac como hiciste en los juegos anteriores, se puede." De querer, la experiencia en Dead Space 3 será exactamente igual a lo que estamos acostumbrados. "Hay escenas y momentos, como en DS1 y DS2, donde Isaac habla con otros personajes, pero el resto del tiempo está solo."

No nos explicó en detalle cómo funciona el multiplayer, pero confirmó que es drop-in/drop-out, lo que significa que en cualquier momento se puede meter un nuevo jugador y la experiencia cambia por completo. ¡Y con esto no nos referimos únicamente a la cantidad de enemigos en pantalla, como hacen la mayoría de los juegos, sino que cambia la historia, las misiones disponibles, los diálogos y los escenarios, todo al instante! "Si el jugador elige jugar coop van a acceder a momentos de la trama únicos para ese modo y descubrir el pasado del nuevo personaje, John Carver." Con la magnitud de este modo cooperativo, se entiende por qué Papoutsis valora tanto lo logrado por el equipo.

El enfoque que tomó Visceral con el modo cooperativo, parece ideal, manteniéndose fiel a su base de fanáticos y abriendo el juego para una nueva base de seguidores. Si uno no desea jugar de manera cooperativa, este segundo personaje no va a aparecer como un compañero controlado por la inteligencia artificial, sino que Carver aparecerá en momentos cruciales de la trama, como ocurría con otros personajes en los juegos anteriores. Y teniendo este complejo soporte del modo cooperativo, se vieron obligados a cerrar sus puertas a ciertas cosas, lo que quiere decir que Dead Space 3 no tendrá un modo multijugador competitivo, únicamente cooperativo.





ESTIMADO SRES. (Y SRAS.) DE LA REVISTA:

Hoy compré mi primera "Irrompibles" y tengo que decir que me encantó todo. Generalmente mi compra de revistas de videojuegos se limitaba a pasar por al lado de un puesto de diarios, ver qué había y comprar para más tarde utilizarlas en el sanitario como material de lectura. Pero esta vez me encontré con algo que no esperaba: Una revista que va más allá de informar sobre videojuegos o tirar una guía de cinco páginas: La redacción de los artículos con esa mezcla entre narración e información que te lleva a leerte toda la revi de una. El tono amigable con el que los reactores vuelcan sus opiniones y la notas de editor que me hacen esbozar una sonrisa cuando hasta entonces mi expresión era de seriedad y concentración propia de un lector interesado... Ah, todo eso y mucho más han hecho que me una a la comunidad. Mi nick es "Legato" por la publicidad de Café Arlistán: (youtu.be/oLGmfoAM0v8) ¡y hago planes para ir con gente a la arteGEEK!

¡Así que desde Florencio Varela les mando saludos y les deseo éxitos y mucha merde con la revi!

Agustín Molina

PD: Voy a quedar RE caradura pero les mando mi CV adjunto. Estoy a punto de graduarme de mi facu y ya que no hay nada mejor que trabajar en algo relacionado con lo que a uno le apasiona, vale la pena intentar.

Agustín, muchas gracias por leernos y por comprar revistas de videojuegos hechas en Argentina. Probá [i] en el baño también que re-garpa. ¡Che, nunca hicimos arteGEEK, eso era del año pasado! Es algo que nos quedó pendiente. Quizás retomemos en 2013, porque es un tipo de evento que nunca se hizo en Argentina y estamos seguros que sería brutal. ¡Gracias por el CV y Felices Fiestas!

A quienes quieran escribirnos por fuera del sitio, del foro, de Twitter o de Facebook, o sea, old style, manden una paloma mensajera a revista@irrompibles.com.ar [i]

REVIEWS >>>>>>>>

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.

Subset Games | Estrategia | PC, Mac

Por Matías Duples | Matiasdu

FTL: Faster Than Light

Bitácora del capitán: ¡vamos a morir!

FASTER THAN LIGHT ES EL PRIMER TÍTULO de Subset Games, un estudio indie compuesto por apenas dos personas. También es uno de los primeros casos de éxito de un juego publicado mediante crowdfunding a través de Kickstarter. En febrero de este año, levantaron el proyecto para acumular lo necesario para publicarlo (casi todo el desarrollo estaba completo) y para el cierre en abril fue financiado por 9.819 personas que donaron un total de $200.542 USD, más del 2000% de lo solicitado.

Quizás una de las razones de ese apoyo inesperado sea el concepto original: un rogue-like sci-fi en el que comandamos una nave mientras salta de una estrella a otra y de un sector a otro en una carrera desesperada para llegar a su flota mientras la persigue el enemigo. Aunque previamente se han visto juegos en los que tenemos naves en situaciones similares, es el primero en el que controlamos también a sus tripulantes.

A lo largo de la travesía –o más bien odisea, porque FTL no duda en aniquilarnos y solo tenemos un save–, tendremos que asegurarnos de administrar la tripulación para operar el puente, la sala de máquinas, los escudos y las armas. Al mismo tiempo, hay que reparar las brechas en el casco y el daño causado por los disparos de las naves enemigas, además de combatir incendios y abordajes. Podremos ayudarnos cambiando la distribución de energía de la nave o usando las compuertas para despresurizar secciones, lo cual extingue incendios y mata invasores (¡y tripulantes, si no tenemos cuidado!).



Es necesario tomar decisiones como a dónde hacer el próximo salto, vigilar el combustible y las municiones, ver qué comprar de los mercaderes, qué mejoras hacer en los sistemas de la nave, y cuáles tripulantes reclutar o despedir. Todo esto en una galaxia que se genera al azar en cada partida y cuyas estrellas además pueden regalarnos erupciones solares que causan incendios en la nave o tormentas de plasma que reducen la energía del reactor. A la hora de abrirnos paso, hay una decente variedad de armas con diferentes efectos y características, subsistemas especiales y varias razas entre las que se puede reclutar tripulantes para ofrecer una interesante variedad de tácticas, que se amplían a medida que desbloqueamos el uso de otras naves a través de logros y sidequests. Todo está realizado con un estilo retro, con gráficos 2D y un gran soundtrack.

El desarrollo de nuevas características y mejoras sobre lo existente está en constante progreso, y es fácilmente modificable. Si bien FTL es un impresionante primer título, tanto o más divertido perder que ganar, no deja de evocar un potencial para hacer algo mucho más grande. Quizás, como aquel primer GTA, estemos viendo el principio de una saga. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un rogue-like sci-fi de naves y sus tripulantes, con universo generado al azar en cada partida.

LO BUENO: Original, desafiante y muy adictivo gameplay. Variedad de estrategias para ganar.

LO MALO: El azar influye bastante en la dificultad de la aventura. Necesita más contenido y modos de juego.

85%



Borderlands 2

Delirio, picor y plomo caliente en la nueva Pandora

ESTABA ESCRITO en una pared del Parque Centenario: "Cualquier plástico dura más que un amor eterno". Los que estaban conmigo, al verme reflexionar largos minutos con la vista perdida, me preguntaron si la frase me había conmovido. "No, les dije; estoy conmovido por Borderlands 2 y quiero volver AHORA a mi casa a fichinear toda la noche." Dicho esto, arrojé una granada y todos estallaron en mil pedazos.

Desperté con el corazón saltando por toda la habitación. Miré el reloj: las 4 AM. La noche, caliente y colmada de sirenas, jadeos distantes y alarmas de autos, era ideal para despuntar el vicio. Ah, la vieja Buenos Aires. En calzones, me subí a mi PC (los hombres preferimos las PC) y en segundos estaba en Pandora. ¡Oh sí, el viejo Pandora! Qué alivio salir del mundo real y ser yo mismo. Es decir, una minusa con poderes de PhaseLock o algo así, y con más armas que los EE.UU.

Son pocos, poquísimos los juegos que a esta altura de mi senilidad me hacen levantar a la madrugada. Borderlands 2 es uno de esos. Porque es demencial. Es amor. Es picor. No es que haya cambiado en relación al primer Borderlands. El estilo general y la rabiosa mecánica de agarrarse a tiros y granadazos, usar poderes tremendos o aplastar bichejos con jeeps y tanques, siguen ahí. Pero sí que mejoró todo lo que se le podía criticar a la primera versión. O sea, este es un Borderlands perfecto. Un fichín repleto de cosas que un amante de los first person shooters quiere para ser feliz por mucho tiempo.

No se lleva un 90% porque, bueno, no hay nada revolucionario en verdad. Lo que hay es solidez en el diseño, atención al detalle, la minuciosa labor de tipos que saben hacer fichines de los realmente buenos. Que vendrían a ser los micos de Gearbox Software. Nuestras hurras a ellos, deben ser un equipo de campeones. Mucho debe tener que ver, seguro, Anthony Burch, conocido por la serie de parodias que solía aparecer en Destructoid y GameTrailers. Porque este juego está lleno de momentos humorísticos y bizarreadas que agregan mucha diversión a las aventuras de los cuatro Vault Hunters que protagonizan la historia.

Los cuatro del Apocalipsis son el grandote Salvador –"Gunzerker"–; Maya, una "siren" con poderes parecidos a los de Lilith del primer Borderlands; Axton, el equivalente en arsenal y mañas militares a Roland; y Zer0, un asesino capaz de volverse invisible y ensartar muñecos con sus estiletes y cuchillas. Los anteriores héroes también andan por ahí, pero como NPC. Y, por supuesto, no falta el genial Claptrap, el robot con pinta de R2-D2 del Farwest espacial ni la sensual Mad Moxxi. Best cabaretera ever!

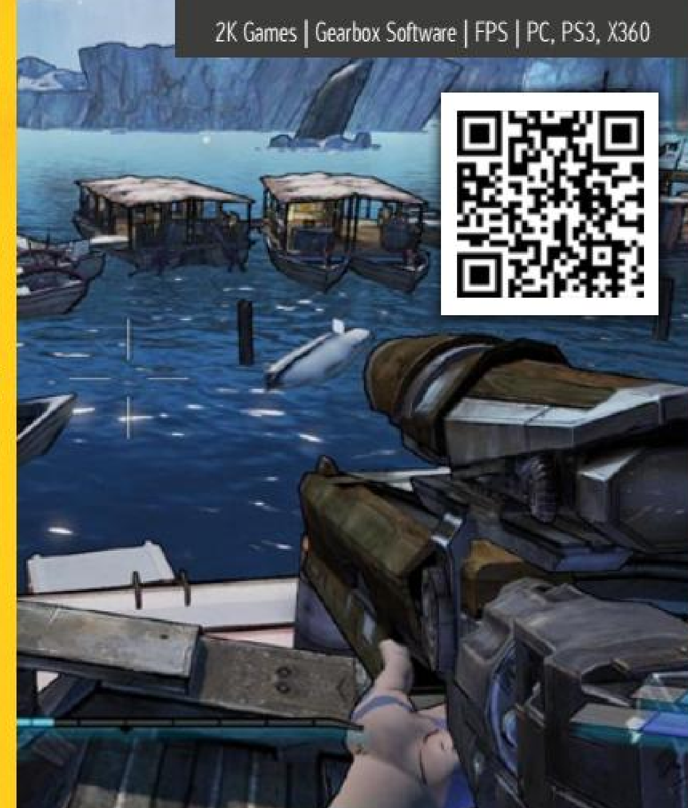
Handsome Jack

¿Qué dice el guión esta vez? Tras las piñas con "The Destroyer", el mineral eridium brota hasta de las grietas. El malo del juego es Handsome Jack, que se apoderó de las reservas del extraño componente, le pateó el trasero a la Corporación Hyperion y gobierna con descaro a las exhaustas poblaciones de Pandora. El tipo es un presumido que hasta tiene un satélite con forma de H sobre la luna y por las noches se





2K Games | Gearbox Software | FPS | PC, PS3, X360



divierte disparando láseres a la ciudad capital, Santuario. Un vivo bárbaro. (Mención especial a la pendeja de los explosivos, Tiny Tina: ¡turra!) La abundancia de eridium, por otro lado, hizo que muchas bestias y los mismos Vault Hunters desarrollaran poderes más grandes. Y para complicarla un cachito extra, hay sólidos rumores acerca de un yacimiento de eridium increíble. El que lo posea... bien. Pandora depende de ello.

Esto nos lleva a una secuencia de misiones primarias y secundarias que tienen variedad para todos los gustos, clases y especialidades, y son absolutamente un caño. ¡Borderlands 2 es adictivo! Hay cientos de armas, escudos, grenade mods, class mods, reliquias y encima una barbaridad de desafíos como liquidar 500 tipos con headshots o usar armas con balas explosivas. Son tantas que no alcanza el espacio para nombrarlas. Entre esas, ahora los héroes se pueden personalizar con skins y cabezas que se encuentran al azar o en misiones por ahí, y se pueden ver en los menús donde se agrupan las quests, mapas, árbol de skills e inventario.

Dicho que el sistema de juego, en el estricto sentido de first person shooter, es fantástico. Es un placer. Las armas ya no se pueden modificar a gran escala, lo que impulsa a usar distintas en vez de quedarnos con un par favorito. Hay que mirar cada una que encontramos en cofres o en las manos enemigas, algo que es un juego en sí mismo. Para aliviar el trabajo, se pueden marcar como chatarra para vender y en pos de recoger el dinero del suelo (casi siempre) basta con pasarle cerca. Son pequeños cambios pero que hacen mucho por la comodidad.

En términos visuales, Borderlands se ve mejor que nunca. A lo cel shading pero con colores más vibrantes y más detalles. En conjunto, es una pintura, o un comic si se prefiere. El arte es una de las características más sobresalientes de Borderlands 2, porque acompañan a la perfección el gameplay.

Un amor eterno

Fichinear Borderlands 2 se siente parecido a jugar Skyrim, aunque usté no lo crea. Es un mundo abierto, inmenso, donde se puede ir a donde uno quiera, con o sin misiones. El setting es otro, claro: acá estamos ante un Western de ciencia-ficción con mucho tufillo steampunk. Está repleto de enemigos de todo tipo, tamaño y poder; hay desde simios gigantes que arrojan proyectiles hasta arañas mecánicas que te saltan a la garganta, pasando por helicópteros, enanos suicidas y mini-bosses increíbles que chorrean originalidad. La música es bien del Lejano Oeste, perfecta.

Pero donde Borderlands 2 brilla, hermanos micos, es en el modo cooperativo online. Qué cosa más fabulosa y entretenida, che. Es la otra mitad del juego, motivo suficiente para salir de raje a comprarlo. En consolas se puede jugar online de a dos en pantalla dividida y en PC de a cuatro jugadores. En este modo, las recompensas son mucho mejores y hay toneladas de cosas nuevas para descubrir porque el juego se adapta a la cantidad de tipos jugando. Y lo mejor: en single player permite saltarse los niveles que pudiéramos haber jugado en coop online. ¡Blast!

Borderlands 2 podría ser, fácilmente, el juego del año. Si no hubiera otros que lo superan por diversas razones, claro. Pero podría por la calidad que ofrece. En nuestro sitio estaremos discutiendo qué puesto merece. Por lo demás, pase lo que pase, no se lo pierdan. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un Sci-Fi Western con toda la onda y un gameplay fantástico.

LO BUENO: Jugabilidad a pleno, adictivo, variado, sorprendente. Estilo visual increíble. Cooperativo.

LO MALO: Ciertas voces se superponen. A veces cuesta conectar.

85%



Vblank Entertainment, Inc. | Acción | PS3, PSVita, X360 (XBLA), PC, Wii

Por Leandro A. Venturini| Dioxido | @d10x1d0

Retro City Rampage

GTA Style meet the 80s!

TOMAR UN JUEGO DE 8 BITS AL ESTILO GTA, luego agregar un poco de Doc Brown de Back to the Future, y condimentar con Metal Gear, Paperboy y una pizca de Mario Bros. Sangre total.

En un momento de la industria donde los juegos son complejos y con historias incluso mejores que las pelis de Hollywood, Retro City Rampage viene a terminar con eso y nos da... ¡risas, muerte y destrucción por doquier!

Se dice que Brian Provinciano es el nuevo "Weird Al" de los videojuegos y luego de sacar al mercado este juego/parodia totalmente descontrolado, es algo que queda claro. Ni bien empezamos nos hace saber que lo único que importa es divertirse, recordándonos para qué jugamos videojuegos y cuántas sonrisas nos pueden sacar.

Jugarlo si tenemos más de 25 años es comprometerse a un flashback que visita a todos los personajes televisivos de los ochenta, a sus videojuegos y sus películas. Entre algunos podemos contar con Teenage Mutant Ninja Turtles, Mega Man, Ducktales, Duck Hunt, Battletoads, Sonic the Hedgehog, la camionetita de Brigada A y la lista sigue y sigue, tanto que hasta podemos saltar en la cabeza de los personajes como si fuésemos Mario.

Realmente la historia no cuenta mucho, solo sirve para hacernos avanzar de un nivel a otro y disfrutar más parodias, reírnos de los personajes y las situaciones, y pasarla muy bien... hasta que nos topamos con niveles insoportablemente difíciles, con un pésimo sistema de checkpoints que parece haber sido creado por el mismísimo Dan y su látigo inquisidor. Una frustración constante durante todo el juego.

La música nos hará recordar a fichines del estilo de Contra, Out Run y aquellos juegazos de los 80s que tanto dinero nos sacaron en los arcades. Los gráficos, aunque sean 8 bit, están muy bien detallados y la ciudad tiene "vida", algo que siempre pedimos en un juego del estilo GTA.



A lo largo de Retro City Rampage tendremos acceso a muchos autos, armas ¡y sombreros! También podremos entrar en salas de arcade y jugar mini-juegos de Super Meat Boy y Bit Trip Runner, haciendo de este juego algo totalmente imperdible para los que hayan nacido en los 80s con una consola bajo el brazo y también para los amantes de algunos fichines indies como a los que hace referencia.

Comprarlo para PSVita significa también tenerlo para PS3, lo cual es un golazo, aprovechando que el modo de disparar con el doble stick analógico está muy bien logrado –a diferencia de jugarlo con teclado en PC– y su jugabilidad tanto en PSV como en PS3 son excelentes.

Este juego se puede tornar difícil en ciertos momentos y es bastante repetitivo, como aquellas viejas misiones del primer GTA o su secuela. Pero las sonrisas, carcajadas y la cantidad de veces que este juego nos hará retroceder veinte años, es impagable, sobre todo para todos aquellos que estuvimos en esa edad de oro. Si todavía no están jugando este juego al terminar de leer la nota, no sé qué esperan. Ya está disponible en el PSN Store y en Steam. Para XBLA habrá que esperar hasta fin de año. [i]



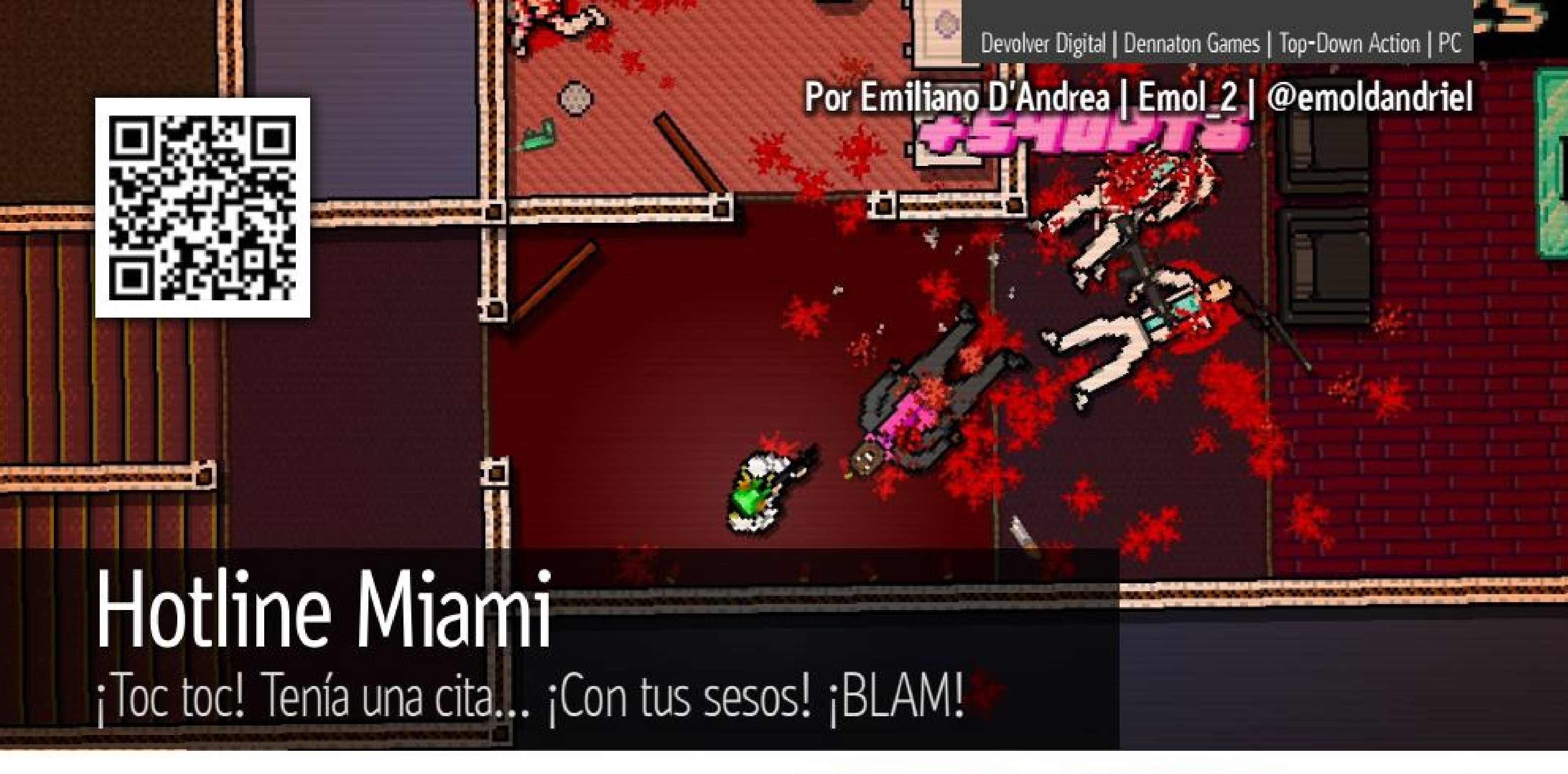
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: GTA style en 8 bits, música nostálgica, matar y matar.

LO BUENO: Nostalgia pura para los 25+. Juntar a los ídolos de la infancia, crossplay en PS VITA/PS3. ¡Chuck Norris!

LO MALO: De lo más difícil en mucho tiempo. Repetitivo.

75%



Devolver Digital | Dennaton Games | Top-Down Action | PC

Por Emiliano D'Andrea | Emol_2 | @emoldandriel

Hotline Miami

¡Toc toc! Tenía una cita... ¡Con tus sesos! ¡BLAM!

APAGO EL MOTOR DE MI DELOREAN. Sí, es la dirección que me dio el tipo del teléfono. Me bajo nervioso. Ted me acompaña. Él me hace sentir seguro, me da el instinto bestial para cumplir mi tarea. Me calzo a Ted (así es como llamo a mi careta de perro) y mis latidos aumentan. ¿Por qué vengo acá? Siento la música retumbar en mi pecho, la adrenalina corriendo por mis venas. ¿Me gusta hacer esto? Junto valor y, casi como poseído, volteo la puerta de una patada.



Esa tensión se siente antes de cada misión porque lo que nos espera tras la puerta no es apto para corazones sensibles. Hotline Miami es un juego de acción visto desde una posición cenital. Situado en Miami en 1989, nos pone en la piel de un tipo común que recibe crípticos encargos en su teléfono. Sin saber bien por qué, vamos a ir a distintos lugares y asesinar a todos los sujetos que encontremos (y cuanto más brutalmente sea, mejor, muehe). Antes de empezar la masacre, elegimos una careta de entre una colección de animalejos varios (¡hay una de mico!), cada cual con algún modificador que nos puede ayudar en la tarea. Puesta la caripela, afilen los dedos porque el gameplay es INTENSO.

Tanto el personaje como los enemigos mueren de un sólo golpe o disparo y la velocidad con que reaccionan los malos es apabullante. Un descuido de medio segundo y quedamos con las tripas afuera. Hay que morir y reiniciar decenas de veces hasta ir aprendiendo el nivel. Y además de ser calculadores, tendremos que saber improvisar porque cada vez que respawneamos surgen leves cambios aleatorios. Para la brutal tarea tenemos un amplio arsenal de armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas y de fuego, que podemos levantar del suelo o quitárselas a los enemigos. Una vez que liquidemos a todos, pasamos al siguiente sector de la misión si lo hay y, sino, recibimos un puntaje y un ranking de acuerdo a factores como cantidad y calidad de las muertes, combos o velocidad.

Los gráficos son exquisitos. Se ajustan muy bien a la intensidad del gameplay y a la época donde transcurre el juego. Tienen un aspecto retro, algo entre los 8 y los 16 bits, con colores súper vibrantes que, sumados a los flashes rojos cuando matamos a alguien y al vaivén de la cámara, dan una sensación hipnótica y alucinógena. El detalle de las muertes es crudísimo y prevalecen los pixeles rojos por los litros de sangre que se derraman; el gore está por encima de lo que se ve normalmente. El soundtrack es brillante, con temas electrónicos muy enérgicos bastante fieles a la época de la historia y nunca resultan repetitivos ni aburridos. El sonido suma a la brutalidad general. ¡Duele escuchar cada azote o escopetazo!

Pero lo más interesante es como de a poco la historia se va tornando más surrealista, poniendo en duda la realidad y hablando más de nosotros como gamers que de un asesino. Hotline Miami es un discurso acerca de la sobreutilización de la violencia en los fichines que nos llega de la forma más contundente: a través de un fichín con sobreutilización de la violencia. [i]



[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Acción frenética, ultraviolencia y un mensaje contundente a los gamers.

LO BUENO: La historia. El gore. Dificultad desafiante. La música. Súper colorido. Los 80s.

LO MALO: La repetición puede llegar a frustrar. El nivel de violencia puede resultar chocante. Muchos bugs.

90%

Por Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles

Dishonored

Llama a Corvo y verás pasar el cadáver de tu enemigo

TODO ESTÁ MAL. Cuando el día termina y estoy al borde del desmayo, me arrastro con pesadez al cuartito del picor. Y no es la obligación de escribir estas líneas, no señor. Hay algo más. La ciudad muere víctima de una enfermedad terminal transmitida por las ratas. Las autoridades se pavonean por las calles exhibiendo sus brillantes uniformes prusianos mientras la gente muere alrededor. La emperatriz está realmente preocupada y me hizo volver de una misión en la otra punta del mundo en carácter de urgencia. Mi nombre es Corvo Attano y soy su guardaespaldas, su confidente y su fiel amigo.

Desembarco al pie del palacio y todos me felicitan por mi última misión (no sabemos muy bien cuál es pero se ve que lo hemos hecho muy bien). Emily Kaldwin, la pequeña hija de la emperatriz, corre a mi encuentro y me propone jugar a las escondidas. Acepto (y aprendo a esconderme, claro). Instantes después me reúno con la mandataria. Luce hermosa pero muy preocupada por la peste, no hay noticias de una cura y la ciudad está quedando aislada. De repente, todo se convierte en un pandemonio. Los asesinos aparecen y desaparecen como espectros, atacan. A pesar de mis esfuerzos, me ponen fuera de combate y se llevan a Emily, no sin antes atravesar de lado a lado a la emperatriz con un sable. Me recupero segundos después, al mismo tiempo que aparece la guardia real y me acusa de asesinato y traición. ¡Qué! ¡Pero como que mi nombre es Moki... er... Corvo, voy a hacer un puchero con estas ratas!

Instantes después me descubro desmayado sobre el teclado. ¿Dormir? ¿Qué es eso? ¡Tenía una responsabilidad, y un Irrompible nunca le da la espalda a sus responsabilidades!

Dishonored es un fichín extraño, distinto. En un principio la sensación es la de "hey, a esto le falta detalle" pero cuando uno mira con cuidado descubre un estilo visual increíble. El tratamiento gráfico es tremendo cuando el ojo se acostumbra. Luce algunas desproporciones y estilizaciones que de a ratos recuerdan a los personajes de Team Fortress, pero por supuesto con muchísimo más trabajo encima. Las texturas lucen de cerca como pintadas con cuidadosas pinceladas, algo similar a la acuarela. Las expresiones de los personajes son fantásticas. Los uniformes tienen una onda militar con un carácter casi prusiano. Los entornos son tremendamente detallados y con una atmósfera que recuerda al steampunk. Y no es casual que al hablar del estilo de Dishonored alguien como yo luzca en la prosa como un crítico de arte, este fichín es definitivamente una obra de arte. Alegror en su estado más puro. Un empacho visual, un dulce de leche para la córnea.



Y detrás de este universo fantástico hay una historia de odios y del héroe caído y convertido en traidor por los traidores. Un héroe que aprende a odiar y convierte su odio en el móvil para destrozar a sus enemigos y limpiar su nombre, restaurando así el bien a cualquier costo. Porque, para Corvo, el precio es demasiado alto.

Un guardaespaldas, un hombre de honor que conoce el arte de la destrucción como móvil para proteger, tiene que lidiar con su conciencia porque esta vez debe matar en lugar de proteger, destruir en lugar de cuidar. El fin justifica los medios. Poco a poco, empujamos a Corvo cada vez más y de camino lo convertimos en la máquina perfecta de la destrucción. Armado con una daga, un pistolón y una ballesta, se va abriendo paso haciendo uso de sus habilidades y tomando por sorpresa a sus adversarios, haciéndonos sentir por momentos como León de "El asesino perfecto". El pequeño arsenal está reforzado con algunas habilidades paranormales que nos permiten ver detrás de las paredes, arrojar un remolino de ratas hambrientas a nuestros enemigos o lanzar una ráfaga de viento capaz de empujar todo al demonio. Estas maravillas pueden completarse con un cinturón de perks que mejoran las habilidades de Corvo.

Dishonored no es un fichín como Call of Duty, uno no sale corriendo y repartiendo pólvora y plomo. No, señor. Esto hay que jugarlo con calma, escondiéndose, esperando, buscando la oportunidad perfecta para acabar con los guardias sin ser visto y deshacerse de los cuerpos para no ser descubierto. Dishonored tiene mucho de Thieft, un viejo fichín que por distinto supo convertirse en un clásico. Lo interesante aquí es que los niveles son bastante abiertos y tenemos objetivos primarios y secundarios que cumplir. Cómo y cuándo los hagamos depende de nosotros y nunca hay solo un camino para resolver un problema. Uno puede colarse a algún lugar tomando posesión de una rata y entrando por alguna rejilla rota, o trepar por las cornisas y caer por sorpresa. El brutal Corvo también puede apagar un dispositivo de protección o sabotearlo para que se vuelva contra sus dueños. Esta última es una de mis preferidas.



En una oportunidad saboteé un arco de protección que electrocuta a los intrusos convirtiéndolos en una nube de polvo, y salí muy campante a que me vieran. Los muy idiotas estaban hablando de no sé qué del tiempo y no me veían. Yo tampoco quería hacer demasiado ruido, uno nunca sabe cuántos de estos micos hay dando vueltas. Me acerqué timidón y le propiné un pinchazo con mi cuchilla a uno y eché a correr. Me gritaban cosas y me disparaban de lejos los muy sucios, como si supieran que algo raro había. Finalmente, se acercaron y casi de la mano como dos niñas pavotas... psssffffttttttz! Nube de polvo y cenizas. Fue hermoso, casi me mojé de la emoción. El problema es que con el bochinche que hicieron esos dos, a los pocos segundos me clavaron un cohetazo en los dientes unos guardias que andan en aparatos de patas largas cuyo nombre no recordé nunca y a los que rebautizé como "zancudos". A esos mejor no violentarlos porque en otra vida fueron dentistas y adoran repartir "emplomaduras".

Dishonored es un desparramo de picor y alegría, es algo que no se puede dejar pasar de ninguna manera. Son entre 12 y 15 horas de emoción, según las ganas de pasear y de mirar el paisaje que tengamos. Después de eso... la nada misma. Dishonored no tiene modalidad multiplayer para nuestra sorpresa, y definitivamente hubiera sido genial. Pero no nos demos por vencidos, hagamos fuerza. Las empresas oyen mucho a los usuarios y tal vez si pedimos un deseo, Bethesda nos de un DLC. Por lo pronto, así como está, es uno de los más firmes candidatos a Juego del Año. Bueno, si me disculpan, dejé a Corvo en una situación muy comprometida anoche mientras intentaba no dormirme sobre el teclado, y el pibe no estaba precisamente con una señorita. **i**

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un FPS con stealth fresco y distinto.

LO BUENO: Arte sencillo pero impresionante onda steampunk, gameplay distinto, múltiples caminos para resolver obstáculos, interesante historia.

LO MALO: No tiene multiplayer.

90%



CAPCOM | Acción, Survival Horror | PS3, X360

Por Tomás García | @zripwud

Resident Evil 6

El nuevo amanecer de la serie está nublado y lleno de chubascos

COMO LOS TIEMPOS, LOS JUEGOS CAMBIAN y por más que le pese a los fanáticos de Resident Evil, la serie ya no es la misma. Le sirvió a Capcom en RE4, pero en el último tiempo decidió quedarse con la misma fórmula en lugar de seguir innovando. Esta vez le salió mal. Muy mal.

Desde un principio, Capcom hizo mucho énfasis en las tres campañas –cuatro, contando la de Ada Wong, como les contábamos en nuestro número anterior en el que le dedicamos a RE6 la tapa nada menos–, pero en verdad más allá de los protagonistas, prácticamente no hay diferencias. Es cierto, el estilo cambia, pero es tan sutil que después de 20 horas de juego, da lo mismo. Además, Resident Evil 5 terminó bastante redondito, lo que hace que la trama del nuevo parezca un intento de seguir con el mismo tema cuando ya todas las preguntas fueron respondidas en juegos anteriores.

En la superficie, Resident Evil 6 parece un calco de su predecesor, aunque incluye bastantes agregados a la jugabilidad tradicional de la serie. El problema es que lo informa a los jugadores con mensajes aleatorios durante las pantallas de carga. Todavía hay viejos problemas, como la cámara, la pésima inteligencia artificial de nuestros compañeros, movimiento tosco y algunas molestias como no poder darle pausa el juego para cambiar opciones de brillo o de controles, aún cuando estemos jugando solos.

Aún más frustrantes son los checkpoints. No son un problema si perdemos, pero obligan a hacer todo el extenso capítulo de nuevo si decidimos salir para volver en otro momento. A lo largo de las tres campañas principales, RE6 exige jugar secuencias que ya jugamos. Y no hablamos de jugarlo desde otro punto de vista, sino la misma exacta secuencia –o boss final– solo que con otro personaje. Un insoportable truco que hace el juego más largo de lo que realmente es.

Por momentos, RE6 puede parecer un shooter interesante, hasta que nos volvemos a topar con las decenas de frustrantes experiencias que lo acompañan: constantes one hit kills a pesar de tener la barra de energía completa; vaciar un cartucho de balas en la cabeza de un zombie solo para que se transforme en otra cosa, o quedarse sin balas en medio de un boss final y tener que correr en círculos hasta que tu compañero lo mate, son sólo algunos de los lugares comunes a lo largo de las cuatro campañas. A pesar de ser desarrollado por veteranos de la industria, el juego sufre de groseros e imperdonables errores de diseño.



En papel, Resident Evil 6 no es más ni menos que su predecesor, pero llegado a la práctica, su diseño y las reglas del mundo conspiran en contra del jugador, dejando una sensación que más que jugar es golpearse la cabeza contra una pared recubierta de clavos oxidados. Una vez más, Capcom quiso jugar la carta segura y esta vez el tiro le salió por la culata, creando una de las experiencias más decepcionantes de este año y la peor de la serie. Doce años después, ¡Daikatana tiene un retador por su corona! [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mismo RE de los últimos años con tres protagonistas diferentes pero las mismas mecánicas.

LO BUENO: Personajes de peso se encuentran, ideas interesantes en coop, em... ¿podés caminar y disparar?

LO MALO: Mucho, pero principalmente todos los momentos frustrantes que te drenan las ganas de seguir peleando contra el juego.

40%



Blizzard Entertainment | MMORPG | PC, Mac

Por Durgan A. Nallar | @durgan

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Osos en la niebla

UNA TORTUGA GIGANTE que navega por los mares de Azeroth y cuida en su caparazón un inmenso bosque poblado por criaturas fantásticas. Una raza ancestral dedicada a la meditación y las artes marciales. Una historia llena de sabiduría oriental. ¡Meh!, habíamos bufado cuando supimos que, esta vez, los pandaren eran realidad y no una broma del Día de los Inocentes. Tiempo más tarde, hundidos en la Beta, la calidad técnica, artística y el abundante gameplay de WOW hicieron su magia. Hoy, jugando periódicamente la versión final cuando el tiempo lo permite, podemos celebrar que las nieblas de Pandaria estén llenas de sorpresas.

Hacer una review de un MMORPG debería ser, por definición, imposible. Uno puede aventurarse a decir que esto está bien o aquello podría ser mejor, pero lo cierto es, pequeños micos feos, que esta clase de juegos está en permanente evolución. A veces atrasa, otras, mejora. Los cambios no son evidentes sin pasar muchas, pero muchas horas inmersos en el gameplay. En este caso, tras vencer la noción errónea de que Mists of Pandaria es una especie de clon de Kung Fu Panda y que los pandaren son osos buenitos y tiernos, uno se queda enamorado de la expansión. En verdad, la raza pandaren preexiste varios años a la película de DreamWorks, con lo que podríamos decir que más bien podría ser al revés. Y basta jugar un rato para encontrarse con bestias que pueden ser tan brutales como los demás osos del juego, druidas incluidos.

Se podrá decir que estamos exagerando. Sin embargo, veámoslo así: quienes ya jugaban WOW y se sintieron desalentados por los cambios en Cataclysm, pueden retornar tranquilos a Mists of Pandaria. Los cambios siguen ahí, pero las cosas mejoraron a un nivel en que el juego volvió a ser una experiencia fascinante. Jugarlo es entrar en un oasis de paz, en el caso de este cronista. Uno se siente cómodo. Más todavía, asombrado; y encantado, por la dimensión de Pandaria, por la belleza de sus paisajes, la profundidad de sus enseñanzas (están ahí si uno las quiere ver), la música de tonos orientales, conmovedora, y un sistema de "vida" y de convivencia allí en ese desolado Azeroth que llenan el espíritu. No hay tantos juegos como WOW. Nunca vamos a saber si es casualidad o algo estudiado al extremo, pero sin duda –quienes lo juegan lo saben– es un sentimiento. El logro mayor, siempre lo hemos dicho, quizás sea aquello de que la Alianza y la Horda no hablan un mismo idioma. Literalmente, lo que escribe un bando no se entiende en el otro, se ven puros símbolos basura. La barrera lingüística separa irremediablemente a ambos bandos. Si esto cambiara alguna vez, WOW sería destruido sin remedio.

En Pandaria hay más cambios de los que podemos listar. Aquello de poner a luchar a las mascotas es un minijuego más, que tiene el don de volverse adictivo en minutos. ¡No es Pokémon, pero qué divertido resulta! La nueva clase, monje, goza de la perfección habitual a la que este excepcional MMORPG nos tiene acostumbrados. Los dungeons y raids presentan el juego de alto nivel que todos deberían ver pero resulta imposible sin dedicarle al menos cinco horas por semana. En síntesis, WOW es ese lugar donde viajar tras el largo día. Juéguenlo y lo entenderán.

Mención para Blizzard, que ofrece rebajas para adquirir el juego y sus expansiones y mantiene el precio de la membresía mensual desde hace años en América latina. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un MMORPG con siete años de experiencia encima y que recupera lo mejor de sí.

LO BUENO: La filosofía de la nueva expansión. El continente de Pandaria es fascinante. Las mecánicas de juego nuevas.

LO MALO: Muchas cosas que solían hacerte sentir logros épicos se han simplificado o han desaparecido.

80%

XCOM ENEMY UNKNOWN

Marte contraataca

Por Alejandro Soifer | @soifer
Lic. y profesor de Letras de la UBA, periodista

PARA LOS QUE NO LO SABEN, hubo hace ya dieciocho años (toda una vida suya, pequeños micos) un fichín clásico X-COM: UFO Defense. Fue hermoso. En 1995 salió su continuación X-COM: Terror From The Deep y ahí explotó todo. ¿De qué se trataba esta pequeña maravilla de la estrategia?

Tanto en los dos primeros X-COM como en esta remake del primero, nuestro rol es el de General de una organización paramilitar mundial llamada XCOM que ha sido creada para contrarrestar una misteriosa invasión extraterrestre. Este mando nos dará control absoluto en todo lo que refiere a la administración de nuestra base secreta enclavada en el centro de la Tierra, control acerca de la actividad extraterrestre que se desarrolla a lo largo del globo terráqueo (el Geoscope, un clásico de las dos primeras ediciones de la franquicia que ha sido conservado y actualizado), un precario control de los enfrentamientos con los OVNIs y manejo completo de nuestros soldados en el matadero.



En estos aspectos, el nuevo XCOM es prácticamente idéntico a los dos originales. XCOM es muchos juegos de estrategia en uno solo y que su resurrección y desarrollo haya caído en las manos de Firaxis, la empresa del gran genio Sid Meier, es lo más apropiado que podía habernos pasado. De hecho, los X-COM originales fueron desarrollados por Microprose, fenecida empresa fundada por el gran Sid. El círculo se cierra.

Entonces, ¿qué se puede esperar de XCOM: Enemy Unknown? Básicamente todo lo que era genial en la saga de los 90s pero traído a la actualidad.

Tal como lo era en las ediciones originales, la dificultad sigue resultando extremadamente exigente en un nivel "Normal" y ni que hablar si se pasa los otros modos de juego, entre los que se incluye el "Ironman": jugar con una sola salvada.

Los mayores detalles retocados se ven en el campo de batalla: con squads de un máximo de cinco soldados, es muy importante elegir bien a quiénes mandaremos a enfrentar con su cuerpo la amenaza alienígena. Para esto podemos elegir entre cuatro clases: Asalto, Infantería pesada, Francotirador y Soporte. Cada uno tiene sus puntos fuertes y flojos y en particular lo que hay que tener en cuenta es que en la medida en que logramos que nuestros soldados sobrevivan a la carnicería y que manden a la achuradora de carne a más y más lagartijas espaciales, estos irán ganando habilidades particulares para cada clase.

Otra modificación interesante que se realizó en esta remake tiene que ver con la capacidad de carga de nuestros soldados: en un principio sólo podrán llevar un objeto especial. Por ejemplo, mientras que no subamos de nivel con nuestros soldados, no podremos llevar al mismo tiempo un medikit y una granada con el mismo soldado. Además, cada uno de







LO' BICHOS

En el apartado de enemigos, el catálogo varía entre el rediseño de los aliens clásicos (Sectoides, Hombres-Lagarto reimaginados como Thin-Man, Mutones, Chrysallids) y algunos monstruos poco imaginativos (como el Cyberdisc, el Drone o el Floater). Todos enemigos provenientes del X-COM original de 1994. ¿En la posible continuación de esta remake tendremos lucha subacuática y Aquatoides como en X-COM: Terror from the Deep?

estos objetos tiene, en principio sólo una aplicación. Es un gran cambio respecto de los X-COM originales donde podíamos atiborrar las mochilas de nuestros soldados con granadas y diversos artefactos (incluso cadáveres interplanetarios) a costa de unos pocos puntos de movimiento. Hablando de lo cual, el sistema de movimientos por turnos ha sido saludablemente repensado y simplificado: cada soldado tiene dos movimientos por turno. Podemos usar cada movimiento por separado o los dos juntos, lo que implica mayores riesgos. Si en los X-COM originales buscarle un refugio a nuestros soldados detrás de algunos de los decorados destructibles del escenario era una necesidad de supervivencia más o menos importante, en esta remake se ha convertido en indispensable: no hay forma de concebir una partida exitosa en el campo de batalla sin tener en cuenta la necesidad de tener en cada turno a nuestros soldados a cubierto. En este sentido también es interesante el sistema que se implementó en la remake: dependiendo de la pared, fuente, automóvil u objeto en general que elijamos como protección, nuestros soldados tendrán "media protección" o "protección completa" con las obvias consecuencias a la hora de recibir los disparos de plasma de los malditos bichos interespaciales.

La diferencia más palpable respecto de las ediciones originales de X-COM está en buena medida en la tensión, el miedo. Una partida de X-COM: Terror from the Deep podía llegar a ser realmente angustiante; estimulada por una enloquecedora música y unos enemigos muy difíciles de entender. Este es un aspecto que aparece un poco menos desarrollado en la remake. No se trata ya de sentir una tensión y un terror en los huesos sino de ver el lindo espectáculo con cutscenes en medio de la batalla que le dan a la experiencia una sensación más de película de acción que de terror.

Al igual que en sus ediciones originales, XCOM es un juego que siempre está exigiéndonos más y que nos lleva al límite. Lo más probable es que luego de pasar unas 10 horas de juego de la primera partida nos demos cuenta de que no hay forma de ganar y tengamos que reiniciar desde cero. Esto mismo sucedía con los viejos X-COM: la cantidad de variables a tener en cuenta y el estrés del micromanagment en un contexto en el cual vamos viendo como aun haciendo nuestros mejores esfuerzos vamos perdiendo el apoyo de algunas de las naciones que nos financian y la carrera desventajosa contra unos alienígenas que siempre están un paso adelante en cuanto a tecnología, fuerza y poder de destrucción pueden resultar frustrantes pero al mismo tiempo, estimulantes. Y de eso se trata la experiencia XCOM.

Sin dudas una excelente remake que pulió lo mejor que tenía la saga original y nos dio a los fans algo que estábamos esperando desde hace mucho tiempo. Y para los micos que nunca tuvieron el placer de esta exigente pero intensa experiencia: ¡no lo duden! Sé lo que les digo: no hay nada como el olor a carne de sectoide quemada por un rayo láser. i

IRROMPIBLES www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: La remake de uno de los más gloriosos fichines de estrategia de los 90s.

LO BUENO: Volver a patearle el [beep] a los malditos extraterrestres. Es muy fiel a la saga original que amamos.

LO MALO: Jodidamente difícil y un poco frustrante. Atmósfera menos terrorífica que en los originales.

94%



Konami | Fútbol | PC, PS3, X360, Wii

Por Guillermo Grotz y Franco Racchi | @PESudamerica

Pro Evolution Soccer 2013

El "Fulbo" que le gusta al joystick

SOBRE GUSTOS NO HAY NADA ESCRITO, así que vamos a escribir sobre lo que nos gusta: el PES. Es futbol, y de arranque todos pensamos que es uno solo. Pero no lo es, en distintas latitudes es la fantasía sudamericana, o el futbol atlético de los europeos. El PES no es el único juego de futbol, pero es el que nos encanta.

La máxima que rige en el PES es "cuanto más difícil, mejor". Y alguien podrá decir: ¿Qué tiene de atrapante eso? Pensémoslo en otros términos para que se entienda: ¿Qué encanto hubiera tenido hacer un "Ha-Do-Ken" en Street Fight con un solo botón? Ninguno. Fascinaba mucho más aprender a hacer ↓, ↘, → + Golpe. Con PES pasa lo mismo, el gamer que guste aprender infinidad de combinaciones estará de "buenas". Quien buscaba un juego fácil sólo va a evitar un papelón si logra neutralizar el juego rival, moverse estratégicamente en la cancha, y poco más que eso.

PES, el más popular desde los tiempos de PS2, alcanzando la "perfección" por esas épocas con el PES 6, y quienes seguimos el camino de jugar siempre la última versión, por el que hicimos el salto a PS3. Un PES 2010 más sufrido por la transición de plataformas que opacaba un poco el cambio. Un PES 2011 consagratorio, con muy pocas cosas que reprocharle. Un PES 2012 decepcionante, que incluyó algunas mejoras pero se cargó la mochila de reproches por errores groseros y desmotivadores. Hoy día, un PES 2013 que elimina esos errores, que vuelve a la esencia del PES 2011. Ya no tendremos que seguir sufriendo ni el "bug" del Tiro Libre automático (dejabas pasar 5 segundos y la máquina ejecutaba sola y con una efectividad alevosamente alta), y el "Tiro del Halcón" (patear una "bomba" desde lejos con muchísima rosca, inatajable). Ambos errores desvirtuaban el desarrollo de cualquier partido, y beneficiaba en exceso a quienes abusaban de estas jugadas. Ahora los goles son el resultado de la inspiración y elaboración personales.



En el online se sumó una modalidad muy adictiva de partidos 4 vs. 4 donde uno maneja un único jugador. Al mismo tiempo se cambió demasiado el menú online, y va a costar adaptarse. No hay más Ligas Comunidad (ni offline ni online), lo cual nos deja entrever una especie de predilección hacia los partidos "sueltos", cosa que no compartimos. Hay un nuevo concepto de "Comunidad Regional", que favorece los enfrentamientos entre gente con conexiones más cercanas, que reduce el lag.

Sigue presente el estigma de ser permisivo con quienes buscan "deteriorar" la conexión, con el afán de suspender un partido adverso para que no se compute.

Soluciones para esto último hay muy pocas, tal vez la más concreta sea unirse a Comunidades de Jugadores, donde todos se pueden llegar a conocer entre sí y combaten a los "laggers" directamente marginándolos y jugando competencias creadas por gente recta y con miles de usuarios comprometidos con el Fair-Play, como es el caso de la "Liga del Plata" o la "Copa Argentina de PES". [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: La mejor versión hasta el momento, a pesar de contar con solo 150 equipos licenciados.

LO BUENO: Jugabilidad mejorada, bug del Tiro Libre y Tiro del Halcón ya no se pueden hacer.

LO MALO: El Modo Online aún conviene demasiado con "laggers".

85%

Por Mario Marincovich | Shadbox | @mariohm



FIFA 13

El difícil camino hacia la fama

NO DEBE SER FÁCIL para ninguna compañía mantener un producto en la cima durante mucho tiempo, incluso para un gigante como Electronic Arts. Pero EA ha ido recuperando fans poco a poco gracias al excelente trabajo realizado desde el 2010. Pero el peor enemigo es su propia sombra.

Esta nueva edición tiene muchas novedades que ya enunciamos en el número pasado. Estas son el ataque inteligente, las jugadas preparadas, el control al primer toque y el dribbling completo. Los relatos de Palomo y Kempes son excelentes también, deberían haberles dado más líneas como a los relatores ingleses. Pero hay otras cosas que no se anuncian con bombos y platillos y terminan siendo determinantes.



El Modo Carrera siempre ha sido de lo más jugado en FIFA, pero desde la salida del Ultimate Team estaba un poco olvidado. Para esta última edición EA Sports escuchó las quejas, trabajó para mejorarlo y unas simples cositas lo hicieron revivir. Ahora hay noticias previas y posteriores a cada partido, poniéndonos en situación sobre la importancia del encuentro o lo que hemos logrado. A esto también se le suman noticias de transferencias y feedback de los jugadores. La otra mejora es que si jugamos con nuestro jugador Virtual Pro tendremos logros a corto y largo plazo para cumplir. Algunas veces se hace difícil alcanzar los logros en niveles de dificultad altos y eso equivale a un gran desafío para jugadores experimentados. También tendremos la posibilidad de dirigir una selección nacional paralelamente de acuerdo a nuestra calidad como DT.

Ultimate Team tuvo una remodelación total y para bien. Los menúes son muchos más lindos, ¡Todos los menús del juego deberían ser como los del UT!

La física de los jugadores y de la pelota fue mejorada notablemente, e incluye muchos más roces y rebotes. Sin dudas, FIFA no es un arcade y quienes vean fútbol por TV van a apreciar la cercanía a la realidad del deporte.

Por desgracia, a más de un mes de la salida del juego, aún sufrimos errores que en un título AAA deberían ser corregidos previo a la salida. FIFA 13 tiene una cantidad de bugs (al menos en PS3) mucho mayor a las ediciones anteriores, algunos importantes como que en un partido la pelota sea invisible o que en un encuentro en Ultimate Team Offline te eche del partido por una desconexión con los servidores de EA que se caen constantemente; sí, leyeron bien, jugando OFFLINE. Luego hay otros más livianos como menús lentos, puntuación errónea de los jugadores al final del partido, y errores en la IA por los que, por ejemplo, dos defensores controlados por la CPU se pasan la pelota infinitas veces a no ser que los presiones con tu delantero. Hay muchos más que no viene al caso enunciar. EA debería tomar nota de las quejas de los usuarios y solucionar estos problemas de manera urgente. Más allá de eso, la alegría que da FIFA está fuera de discusión. Pocos juegos te hacen gritar los goles como este.

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: : Simulador muy real del deporte rey.

LO BUENO: El motor de impactos cada vez es mas real.

LO MALO: demasiados bugs hacen que muchas veces querramos cerrar el juego.

88%

Codemasters | Simulación F1 | PC, PS3, X360

Por Fernando Coun | Shinjikum



F1 2012
¡Más y mejor!

TRES AL HILO... Cumplir el sueño de todo fanático de los monoplazas, eso es lo que Codemasters viene haciendo desde 2010 a la fecha. Y cada vez con mejores resultados. En esta oportunidad, incluso abriendo las puertas –de modo figurativo, ya estos bólidos no las tienen– a los nuevos intrépidos que quieran adentrarse en este veloz mundo donde el que no corre, vuela y el que no vuela...

¿No saben nada de Fórmula 1? ¿Les gustaría dar sus primeros pasos? Al menos, ¿saben gatear? La Prueba para Nuevos Pilotos es el lugar perfecto para los no iniciados. Ahí aprenderán a acelerar –por algo hay que empezar–, frenar, pasar los cambios, tomar distintos tipos de curvas, las diferencias entre pista seca y mojada, así como el uso del KERS y el DRS... tranquilos, no son insultos klingon.

Para los veteranos del juego hay excelentes noticias también, empezando por las mejoras en cuanto a control y meteorología. Ahora manejar requiere de un poco menos de tensión. Ya no se siente que con el más mínimo error vamos a perder adherencia y salir disparados hacia la leca; en cuanto a dificultad se puede ubicar entre F1 2010 y F1 2011. Asimismo, vamos a poder disfrutar –o sufrir, según el punto de vista– de las lluvias, haciendo que haya partes del circuito húmedas y secas.

Otra de las novedades es la incorporación al abultado calendario récord de 20 fechas alrededor del mundo del Gran Premio de los Estados Unidos en Austin, Texas. Así que tendremos el privilegio de probarlo antes de que se corra allí por primera vez. Les aseguramos que se las trae, con varias curvas y contracurvas a gran velocidad que requieren de una buena dosis de sangre fría y precisión. Gráficamente supera a los anteriores, pero a esta altura no es lo más importante. Por otro lado, la comunidad y los desarrolladores están trabajando para mejorarlo día a día. Al momento de escribir estas líneas ya salieron 10 actualizaciones, y van por más.

Al modo Trayectoria lo dejaron con una sesión de práctica



por Gran Premio, aduciendo que el 90% de los jugadores saltaba las otras dos. Por el contrario, agregaron un nuevo modo de Mundial Exprés, con 10 carreras de cinco vueltas y una de clasificación. ¡Especial para los que disponen de poco tiempo! También es de destacar en los desafíos al nuevo Modo Campeones, donde deberemos poner a prueba nuestra pericia en situaciones particulares, por ejemplo alcanzar a peleles como Michael, Kimi, Fernando Alonso, Sebastian o Lewis. Con lluvia o con sol. Con neumáticos gastados o nuevos. Con tanque lleno o vacío. Cada desafío tiene su cuota de emoción. Podrían haber puesto más... ¿DLC?

Para el final, lo mejor: el multijugador. Donde toda la adrenalina aflora. No hay vuelta atrás. Nada de repeticiones ni flashbacks. Un error y es el acabose (de la carrera, que la vida es un pelín más que eso). No se sienten problemas de lag, el manejo es fluido y las banderas de nuestros contendientes... verdeamarelas. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Aunque se repita: el mejor –y único– juego de Fórmula 1.

LO BUENO: Nuevos modos para peleles y vejetes. Calendario 2012 completo. Control mejorado. Menos cheaters en línea.

LO MALO: Pocos desafíos de campeones. Daños un poco leves. No hay histogramas de rendimiento.

86%



Medal of Honor: Warfighter

La llamada del deber para gente con barba

EN ESTOS DÍAS NO HAY DESCANSO para la guerra. Batalla tras batalla, cada año cuando el verano aparece en el horizonte de estas pampas, ambos bandos sacan a relucir su arsenal y toman sus posiciones. Este año, EA presenta una nueva entrega de Medal of Honor: Warfighter para enfrentar a su viejo contendiente.

Con un modo en solitario salpicado de misiones basadas en hechos reales, volvemos a calzarnos las botas de un operativo estadounidense luchando la "guerra contra el terror". En un intento por atrapar desde el primer momento, arranca haciendo gala de secuencias pre-programadas. Si bien se nota el esfuerzo en crear escenas cinematográficas, la interrupción constante no suma algo positivo a la experiencia y muchas producen momentos muy irritantes. Por suerte, luego de la primera hora, MOH: Warfighter se deja jugar sin tantos cortes, aunque las intervenciones intrusivas en el flujo del juego continúan hasta el fin. Dejando eso de lado, ofrece todo lo esperable de un shooter militar genérico con alguna que otra muletilla que en muy poco tiempo se vuelve repetitiva. Entre galerías de tiro hay algunos momentos rescatables, como las persecuciones tanto a pie como en coche, que le dan un poco de variedad, pero se sienten tan estiradas que terminan volviéndose tediosas.

Conociendo el género y los objetivos, no se podía esperar mucho más pero la campaña parece especialmente atada con alambre, no sólo en lo simplón de la historia, sino también en la repetición constante de las mismas secuencias a lo largo de las misiones y el diseño de los niveles, que ni siquiera se esfuerza en esconder los puntos donde spawnean los enemigos o incluso en los puñados de bugs que obstaculizan la progresión del juego.

En el aspecto técnico, MoH deja bastante que desear en cuanto a pulido, tanto en la campaña como en el mutiplayer. Aun con un gigantesco parche el día del lanzamiento, todavía se sienten las asperezas. Gráficamente cumple sin deslumbrar, utilizando el mismo engine que mueve Battlefield 3 pero conteniéndose en las PC para no acogotar a las consolas.



La experiencia online es entretenida. Se nota que Danger Close tomó notas de su previa colaboración con DICE, haciendo hincapié en favorecer el juego en equipo con recompensas por asistencias, distintas clases y un "buddy system" que nos agrupa con un camarada en un pelotón. Dado el tamaño de los equipos–admite hasta 24 jugadores–, el sistema de parejas resulta muy práctico e incentiva el juego en equipo, aunque la mitad de las veces sea accidental. También ofrece un interesante nivel de personalización de armas y soldados, donde se puede elegir entre operativos de 12 fuerzas especiales que se van desbloqueando a medida que avanzamos niveles.

Una vez solucionadas las marañas de bugs que lo aquejan, Warfighter podría ofrecer un multiplayer sólido y volverse un rival digno del gigante que enfrenta, a pesar de no poner nada nuevo sobre el campo de batalla. Tiene los ingredientes necesarios para ser una buena alternativa, pero le falta solidez. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un shooter militar moderno, sin nada que envidiar ni nada envidiable.

LO BUENO: El multiplayer, cuando funciona.

LO MALO: Montañas de bugs y un single player atado con alambre de púas.

50%



Nyu Media, Ltd. | Edelweiss | Shooter | PC

Por Diego Sosa | Rincewind

Ether Vapor Remaster

Otro ejemplar del mítico género presente casi desde el origen de los fichines

UN VENERABLE GÉNERO. Y qué representante perfecto es Ether Vapor Remaster, de la compañía doujin Edelweiss (que, en realidad, son dos micos viejos nada más). Se trata de un tributo no sólo a las glorias ochentosas con mechas, naves y lluvia de misiles sino que es también una evolución en el género, que pone a la propia cámara como elemento de las mecánicas de juego.

Comienza con el clásico scroll vertical. Pero cambia de perspectivas según la ocasión: scroll horizontal, rail shooter para esquivar misiles al más puro estilo Macross, perspectiva trasera o incluso la extraña vista medio isométrica o 2.75D. La acción cambia entre estas cámaras en medio de la frenética batalla con excelentes resultados cinematográficos. Enormes bosses, explosiones y efectos lumínicos agregan aún más espectacularidad al combo.

Espectacularidad: es el segundo nombre del juego. El primero es dificultad. Necesitaremos de toda nuestra habilidad, memoria y reflejos de lince para avanzar. Eso y saber usar correctamente el arsenal. A falta de power-ups o bombas que limpien la pantalla, hay tres modos de disparo: Primero está la gatling gun, rápida y potente, cuyo ataque especial es una bola de fuego. Luego tenemos el winder shot, capaz de alcanzar a varios enemigos a costa de un poder de fuego menor; su característica especial es un campo de fuerza que nos protege de los disparos, aunque no de los kamikazes, como descubrimos al terminar con una nave enemiga de sombrero.

Por último, el Lock-on, que centra a un objetivo y bombardea al pobre infeliz con disparos teledirigidos. Lo bueno es la posibilidad de alcanzar a enemigos en otros planos, lo malo es que tarda en adquirir blancos y su falta de potencia. Su ataque especial deja una explosión que daña a los enemigos cercanos. Dominar este variado arsenal es la clave de la supervivencia.

Los expertos en el género seguro buscarán el codiciado 1CC, terminarlo sin continues. Los que tenemos reflejos de tortuga reumática y la capacidad de reacción de un potus no aspiramos a tanto. Por fortuna, Edelweiss se apiadó de nosotros y al vernos fallar miserablemente, el fichín comienza a regalarnos escudos y continues. Con hasta nueve escudos y quien sabe cuántos continues, hasta el más manco puede aspirar a terminar el juego... ¿¡qué miran!? ¡Yo lo terminé con seis escudos! (y diez continues, pero no digan nada.)

Como nada es perfecto, Ether Vapor tiene sus detalles, como que los espectaculares efectos a veces te impiden ver los tiros que deberías estar esquivando. O sus olvidables personajes. Especialmente el protagonista que tiene menos personalidad que un zapato viejo. El único consuelo al perder es verlo explotar. La historia tampoco es la gran cosa. Pero siendo un shooter, a nadie le interesan la historia o los personajes. Aunque la nena, Tetley, hubiese sido mucho mejor protagonista.

En definitiva, si buscan un shooter espectacular y frenético, apto tanto para expertos como para niñatos, como su servidor, Ether Vapor Remaster es su juego. Se consigue en ethervapor.com, vía Steam y otros. [i]

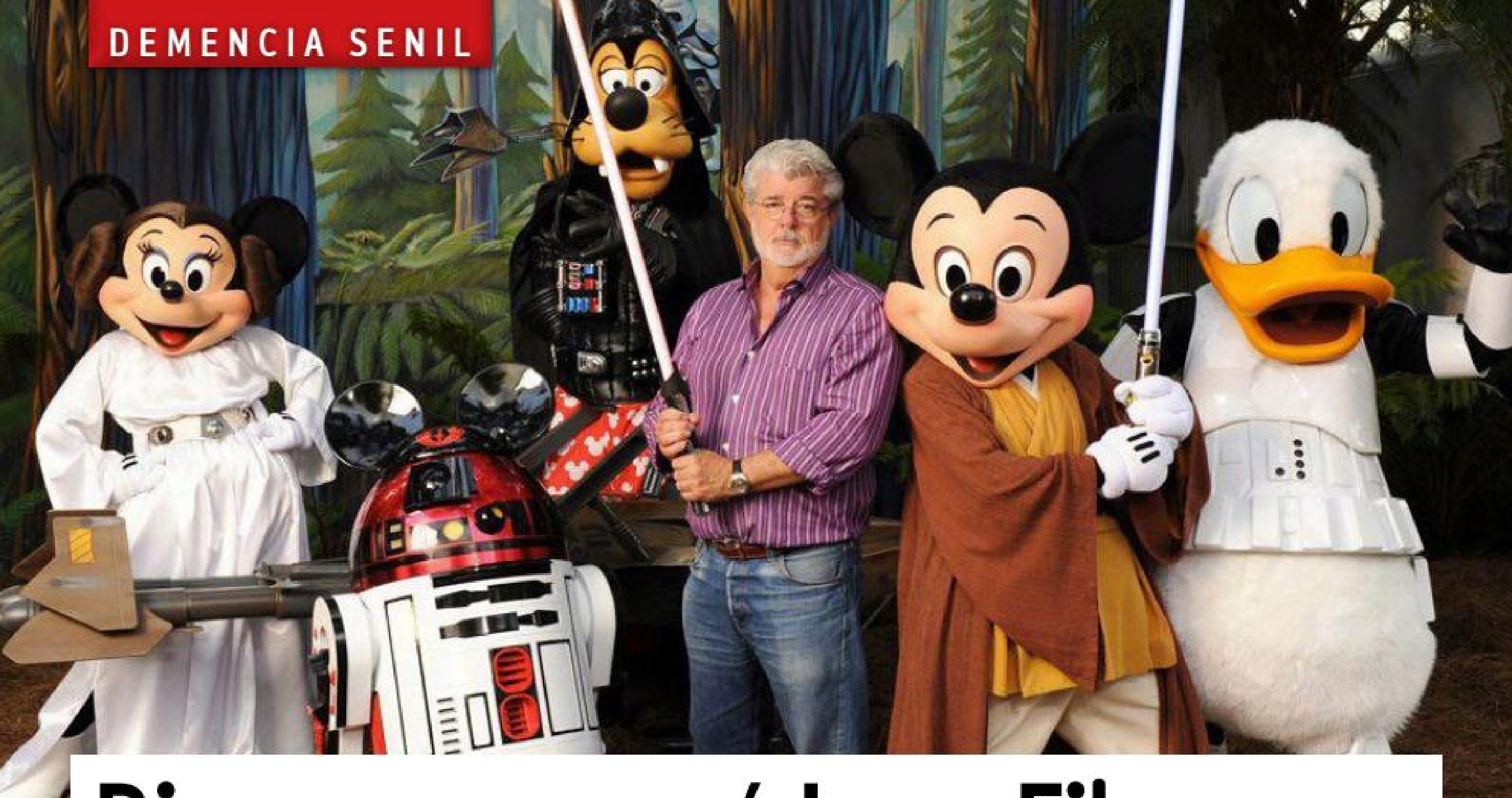
[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Un shooter que derrocha espectacularidad y dinamismo sin perder su esencia clásica.

LO BUENO: La espectacularidad de las escenas y bosses. Adictivo. Accesible para inutiles y expertos por igual.

LO MALO: Los personajes e historia. A veces uno se pierde entre tanta explosión y efectos.

80%



Disney se compró LucasFilm y...

La shock del año y el musical en mi cabeza

Por Durgan A. Nallar | @durgan

CASI ME ESTALLA LA BOCHA. La noticia llegaba desde mil lugares diferentes, así que lo primero que hice fue buscar en el sitio de prensa de Disney. Y allí estaba: por la módica suma de cuatro mil y un pelito de millones de dólares, The Walt Disney Company había sumado a su inmenso portfolio nada menos que la franquicia más querida de la cultura pop, Star Wars. Y no sólo eso, también Industrial Light & Magic, SkyWalker Sound y hasta el viejo Indy Jones. ¡Regalado!

Para Disney, que ya encanutó Pixar, Marvel, ESPN y ABC, es el negocio del siglo. La adquisición de IL&M le permitirá ahorrar 20 millones de dólares anuales. Al mismo tiempo, se anunciaron los legendarios Episodios VII, VIII y IX. La noticia golpea directo al corazón nerd, friki, gamer y cualquier otro que haya por ahí, porque uno siempre guarda los productos de Lucas ahí mismo, en el corazón.

Y entonces la primera impresión duele. Es un dolor bobo, porque George Lucas sigue ahí, vivo, la venta incluso lo encadena como consultor mientras tenga fuerzas. No se murió el buen Lucas, sólo nos... traicionó. ¿En serio? No, claro que no, porque uno al final no es dueño de nada, ni siquiera la mayoría de nosotros pisamos alguna vez el Skywalker Ranch, que por suerte va a seguir ahí donde está en la verde California. Pero se siente como una traición, carajo.

Pasado el momento de horror, viene la aceptación, y eso de decir "y bueno, no es que los tres Episodios más recientes hayan sido geniales, y además a Disney le está saliendo bien, mirá por ejemplo Avengers y blah". Pero cómo nos traicionaste así, viejo George. ¿Cómo pudiste vender –sí, vender– tu creación? ¿Acaso no se nota el dolor en tu rostro, ahí posando como un pelele junto a Darth Goofie?

Porque lo que uno crea va más allá de la guita, va a una galaxia muy, muy lejana. El acto de la creación es sagrado, por lo menos así lo sentimos a veces, y cuánto más con Star Wars.

Luego lo escuché explicar el porqué. Porque no es un tema de dinero, mucho menos en el caso de Lucas (George, no el pato), que está bañado en oro desde hace 30 años. Y me puse a pensar que yo, en mi microcosmos, en este universo chiquitito que es [i], también comencé a moverme, ya empecé a despedirme; no porque quiera, sino por necesidad, porque lo que creaste (yo me siento uno de los varios que somos) es más fuerte que vos, te supera, tenés una responsabilidad. No podés dejarlo morir. A una escala microscópica, busco cómo garantizar la vida de [i] cuando no estemos. Y entonces te comprendo, viejo George. A mí me faltan años, potencialmente, pero vos estás en tus 68.

Lucas hizo bien, claro que sí. Fue un acto heroico. Hizo lo que sus personajes. Él mismo lo dice: tenía que pasarle mi legado a alguien, para que continúe, no podía arriesgarme a dejarlo a la deriva. Y de todas las compañías que hay en el mundo, Disney es la indicada, es la que tiene todos los recursos para seguir. Los productos Disney, nos gusten o no, son de una calidad extraordinaria; es decir, van más allá de lo ordinario, evolucionan, y eso es lo que Lucas hizo siempre con sus películas. Empujar.

Luego me dije: Qué bueno ver más Star Wars, con otros personajes –por ejemplo, los mellizos de Leia y Han, y el hijo de Luke, junto al regreso del clon de Palpatine y todo eso que aparece en los comics de la saga–, qué bueno, no puedo esperar a 2015, y después al 2017, y al 2019. Tan lejano. [i]

Por Ángeles Viacava | Imán



Esto no es para mí

Capítulo 9: ¡Y dale con los tiritos!

Soy Imán, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 76 años (ya no estoy segura) y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 7 recién estrenados añitos, que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Hubo una época en la que el trabajo era un remanso. Llegabas tempranito, te preparabas un café, te calzabas los auriculares y a laburar en paz.

Actualmente, trabajo en una planta abierta. Con todo lo que eso implica. Somos 18 personas en un espacio no muy grande y un número inmeeeenso de asistentes de cuentas que pululan por el piso a los gritos. Contrariamente a lo imaginado, las chicas (las estables, al menos, que somos 6 en total) somos las más tranquilas, los hombres (los de mi piso) que son muchos más en número, son tremendamente, increíblemente, insoportablemente, desmesuradamente ruidosos... Mala suerte. Hablo de la mía, claro.

El único momento del día en el que se puede disfrutar de algo de silencio y paz, es al mediodía... y no siempre. La primera mitad del mes, un poco: muchos salen a almorzar. Avanza el mes, disminuye el sueldo, afloran los tuppers y con ellos se arruinan mis almuerzos.

Hoy están en silencio. Menos mal. Necesito escribir esta nota... A ver... arrancamos... me sirvo un cafecito... abro iTunes... algo tranquilito, sin letra... abro el Word...

–¿Sale unoooooo?

Ay no. Esto no está pasando. No ahora. Revuelvo el café. Escucho más lo que pasa afuera de mis auriculares que adentro. Ufa. Necesito concentrarme.

Imposible. Malditos. Quédense mudos. Ya mismo. ¡Ahora mismo! Cierro los ojos; cuando los vuelva a abrir, todos van a estar convertidos en estatuas... Ay, qué poco poder tengo. Siguen gritando. Me saco los auriculares (los revoleo, ojalá los rompa) meto la cabeza entre mis brazos y...

Y estos diálogos tan coherentes, señores, son lo que estoy escuchando en este mismo momento mientras juegan al Call of Duty:

–¡Uuuuuuuuf! ¡¡Ah!! ¡Nononono, dale en los flancos, bolu...!

–¡Para adelante! ¡Para adelante!

–¡Ay uno arriba! ¡Arribaaa te dije!

–¡Tamadre que te parió!

–¡Vamos, vamos, vamos! ¡Dale!

–¿Cuántos somos? ¿Cuatro contra dos? ¡Nos van a hacer mier...!

–¡Ay! Me caí arriba de la granada, ¡qué recontratarado que soooooy!

–¡Estoy yendo!

–¡Canten dónde están bolud...!

–¡Pará pará! ¡Aguantá ahí!

–Uuuuuuuuuf.

–Uf...

–¡Dale! ¡Dalee! ¡Estoy adentro! Entren bolu...

–Ay la granada, ¡la granada!

–No anda esta mierda (sacudiendo el mouse)

–¡Por atrás! ¡Vienen por atrás!

–Hijos de pu...

–No anda, no anda el mouse del or...! (Mouse volador.)

–Ah, ¡soy yo! ¡No nos tiremos entre nosotros la granada boluuuud...!

–¡Están todos escondidos! (Y bueeeeh...)

–Los esperamos bolu...estamos defendiendo, son ellos los que sela tienen que rebuscar!

–¡Están toodos de este lado!

–¡Uuuuh! Son todos una manga de... (complete a gusto.)

Respiro. Terminaron.

–¿Vamos de vuelta? ¿En cinco?

Agreguen a toooodo esto, reggaetton a las chapas, bateristas improvisados en el escritorio, silbiditos varios, patadas y zapateadas y algún alarido. Me rindo. Tengo por delante sólo cinco minutos de paz. Suficientes. No pertenezco a este mundo. Me voy a orbitar por ahí. [i]



NVIDIA GeForce GTX 650 Ti

Poder para jugar bien por poco dinero

Por Pablo N. Salaberri | Pablitus

A TODOS NOS GUSTARÍA MANEJAR una Ferrari o un Porsche, pero la realidad es que no todos podemos pagar semejante auto y terminamos con algo más "mundano". Lo mismo sucede con las tarjetas de video; soñamos con tener la configuración más grosera de VGA como ser una GTX 680 o 690 en Quad SLI, pero muy pocos podemos (o queremos) pagar una de esas bestias.

¿Qué terminamos haciendo? Quizás apuntemos a una GeForce GTX 660 Ti y descubramos horrorizados que tampoco nos alcanza el dinero. Ahí nos ponemos a llorar y terminamos comprando una tarjeta de generación anterior para poder, al menos, jugar decentemente.

Ya no más.

Hace algunos días, NVIDIA anunció un nuevo producto que viene a llenar un nicho de mercado que no siempre está bien cubierto: El de los gamers que quieren un rendimiento decente de video pero que no están en condiciones de pagarse una pieza de alta gama. Su nombre: GeForce GTX 650 Ti.

En nuestro informe de la GTX680 (codename GK104) en la web de [i], les dijimos que esta bestia tenía 1536 Stream Processors para empujar píxeles de una manera demencial. También dijimos que NVIDIA construye estos GPU de manera modular para poder desactivar a voluntad SP (adrede o por estar dañados) y así lograr tarjetas de gama más baja. Pero también produjeron versiones recortadas del GPU a fin de mejorar los costos, como la GTX660 (GK106) que tiene 960 Stream Processors en su configuración completa. En este GK106 se basa la 650Ti: la misma es una 660 a la que le deshabilitan un arreglo de SP para dejar la cuenta final en 768 SP (gran diferencia contra su hermanita menor la 650 (basada en GK107) a secas que tiene "sólo" 384 SP). Junto con los 768 SP, tenemos 64 unidades de textura y 16 ROPs, todo corriendo a 925MHz de base; a la misma le adjuntamos un bus de memoria de 128 bits con memorias GDDR5 a 5.4GHz y nos damos cuenta que tenemos un producto bastante interesante. ¿Dónde posicionamos esta tarjeta contra la competencia? Según NVIDIA, está por encima del AMD Radeon 7770 y competiría mano a mano contra la Radeon 7850, hoy en día muy bien vista por la comunidad.

¿Cómo planea NVIDIA competir ante AMD? Precio. En EE.UU. la 7850 cuesta 169 dólares a la calle, mientras que esta 650Ti sale 149 dólares (aunque esto no incluya ningún descuento). En Argentina, la 7850 tiene un precio (delirante) de casi 400 dólares, casi lo mismo que una GTX 660 a secas. Si NVIDIA le pone un precio agresivo a esta 650 Ti (al cierre no teníamos un price-tag definido), tenemos una carta ganadora en la manga.

Y la pregunta es: ¿qué tal rinde? En las pruebas que hicimos, mide siempre por encima de la 7770, mientras que contra la 7850 a veces gana y a veces pierde. Vayan a nuestra web para ver los charts con los detalles de nuestras pruebas.

Para cerrar el año, NVIDIA nos trajo un producto muy atractivo que hará que podamos jugar a un framerate decente sin tener que destruir la cuenta bancaria. No lo pierdan de vista. [i]

La PC de Navidad 2012

La guía que todo destructor de billeteras debe leer

Por Pablo N. Salaberri | Pablitus

2012 NOS PASÓ POR ENCIMA, ya estamos bordeando el fin de año y nuevamente sucede la pregunta inevitable de estas épocas en donde padres, abuelos, tíos están dadivosos y nos dejan una buena suma de dinero (o unas miserables rupias si no tenemos suerte) y no sabemos en qué invertirlas. ¿Un procesador nuevo? ¿Una VGA? ¿Un SSD? Bueno, miren.

PROCESADOR

Ha sido un año muy excitante en términos de CPU. Gracias a los lanzamientos de Ivy Bridge de Intel y los nuevos APU de AMD (sin olvidar las optimizaciones de AMD a su línea FX) tenemos bastante para elegir.

Si nos quedamos con AMD, hay para todos los gustos. AMD APU basado en Trinity nos dará un combo de CPU y excelente GPU para fichinear tranquilos. Un A8-5600 va a estar en unos $200 USD pero se ahorran la VGA. Si tienen más dinero para gastar, el único FX que vale la pena es la línea 8000 de 8 núcleos que cuesta $300 USD promedio. Claro que aquí necesitan una VGA para mover todo.

Para los Azules Intelianos hay varias opciones. Por 200 dólares, el Core i3-3220 basado en Ivy Bridge tiene un CPU dual core que funciona muy rápido, aunque su GPU es más floja que los APU de AMD, con lo cual aquí quizás deban gastar algunos morlacos más en video. Los que quieren un poco más de pimienta pueden apuntar al Core i5-3570k ($360 USD) que ya tiene 4 núcleos y es uno de los procesadores más eficientes del momento. Si tienen bolsillos profundos, por $520 USD el i7-3770K y sus 4 núcleos con Hyper-Threading les dará todo lo que necesitan.

¿Por qué no nombro a los procesadores LGA 2011? Porque están basados en Sandy Bridge, el precio es astronómico y no hay diferencias sustanciales de rendimiento contra un 3770K.

MOTHERBOARD

Las elecciones aquí son muy diversas, sólo recomendaremos opciones puesto que hay tantas marcas y modelos que se hace difícil ir por uno en concreto.

En el caso AMD, tenemos dos opciones. Si vamos por el APU, necesitamos un motherboard FM2; puede ser el Gigabyte A85X-UP4, que por unos 200 dólares nos da soporte USB 3, SATA 3, RAID, salidas de video por doquier, soporte CrossFire y más. En el caso de usar AMD FX, hay que que apuntar a un chipset AMD 990X como el ASUS M5A99X EVO que cuesta unos 250 dólares. Otro modelo del mismo precio es el MSI 990X-GD55.

Del lado Intel como sólo hemos escogido LGA1155, las opciones son tan diversas que elegir una es complicado. Para bajo costo podría ser un Gigabyte B75-DV3 por unos $160 USD nos dará todo lo que necesitamos para nuestro procesador.

Si ya estamos con la línea "k" de procesadores desbloqueados de Intel, la elección es clara: chipset Intel Z77, ya que soporta Overclock, Smart Response, SATA 3, etc. Aquí los exponentes abundan; tenemos el ASUS P8Z77-V Pro –revisado en nuestro sitio– que cuesta unos $380 USD y viene súper equipado (tiene hasta Wi-Fi integrado) y, si no queremos gastar tanto, podemos apuntar al Gigabyte Z77X-UD3H,



que tiene un precio de $200 USD y puede soportar hasta el Ivy Bridge más poderoso. Claro que si queremos hacer algo más violento podemos irnos a un Gigabyte Z77X-UP7 (conocido como "la bestia negra") que cuesta unos 550 dolarucos pero claro, tiene 32 fases de energía y tantas cosas que no sabríamos por dónde empezar a describirlo.

MEMORIA

Nunca se tiene suficiente RAM, amén que la memoria se ha vuelto económica. Hoy en día 4GB es lo mínimo indispensable para poder trabajar decentemente. Un kit Kingston HyperX de 2x2GB sale unos $40 USD. Pero si quieren estar tranquilos, apunten a un kit de 8GB por $75/80 USD y un Windows de 64 bits, estos les dará todo lo que necesiten. Y si son como Pablitus, un kit Corsair Vengeance Red de 16GB (4x4GB) DDR3-1866 a $110 USD los hará muy, muy felices.

DISCO DURO

Las opciones no son muchas, pero 2012 fue el año de los SSD, en parte por una brutal baja de precios. La mejor opción para hacer que un sistema vuele es poner dos SSD en RAID0. En ese caso, dos discos de 60GB (120GB netos) harán que Windows arranque en 10 segundos y que sus juegos más solicitados tengan tiempos de carga casi instantáneos. Dos Corsair Force GT u OCZ Vertex 3 de 60GB les costarán unos $280 USD. Claro que luego deberían tener un disco duro magnético para tener más lugar de guarda. En ese caso, un Western Digital Black les dolerá unos 180 loritos extra.

Si no pueden pagarse un SSD, una excelente opción es que, en vez de comprar un disco de 1TB, por el mismo dinero comprar dos Western Digital Blue de 500GB, ponerlos en RAID0 y tener mucho más rendimiento que con un HD.

VIDEO

La posta en este momento, si vamos a poner una VGA dedicada, es correr cualquier fichín a 1920x1080. Eso elimina la gama baja (también en parte porque los APU de AMD y el video Intel pueden salvarnos las papas si bajamos la resolución) y así apuntamos a la gama media. Una gran opción es la ASUS Radeon HD7770 Direct CU a $275 USD. Si prefieren NVIDIA, casi por el mismo dinero pueden apuntar a una GeForce GTX 650 Ti.

Si subimos la barra de rendimiento al rango medio-alto, podemos comprar una Sapphire Radeon 7850 a $420 USD; esa mueve todo lo que necesitemos a resoluciones HD. Con NVIDIA la elección sin dudarlo es la GTX 660 Ti a $500 USD.

Y por fin, si queremos destruir nuestros aguinaldos (o la tarjeta de crédito), las opciones son la Radeon 7970 con 3GB de RAM a $800 USD o la GeForce GTX 680 de 2GB de memoria a 860 loritos.

FUENTES

Una PC de cualquier tipo tiene que tener un poco de "juguito" que la alimente. Para eso necesitamos fuentes más o menos poderosas. Podríamos empezar por una Thermaltake 535W ($150 USD) para un sistema de bajo a medio rango, pero si queremos poner una VGA poderosa o overclockear nuestra PC deberíamos pensar en algo más contundente, como una Antec 750W ($350 USD). Si necesitan algo todavía más poderoso, ya sea porque van a usar un QuadCore salvajemente overclockeado o un sistema SLI, vayan por una Thermaltake 1000W ($520 USD) que es una bestia capaz de alimentar cualquier cosa.

Esperamos que esta guía navideña despeje ciertas dudas. Como podrán apreciar, no incluimos algunas cosas como teclados, mouses y gabinetes porque generalmente esos periféricos son "cuestión de gustos" y cada quien elige lo que se adapta mejor a sus necesidades.

Ojo que los precios son aproximados al momento de cierre de la revista. Dicho esto, los [i] les deseamos suerte en la compra y una Feliz Navidad. [i]

GADGETS

Si somos fanáticos de los fichines de carreras podemos ir por un Genius Twin Wheel ($70 USD) que tiene pedalera, Force Feedback y hasta un pad integrado en el volante. O bien el Logitech MOMO Racing ($160 USD), que agrega una selectora secuencial de cambios. El summum de la felicidad viene con la Logitech G27 Racing Wheel ($440 USD), que tiene caja de 6 marchas con reversa, volante de cuero y mucho lujo.

También hay parlantes para mejorar la experiencia jugadoril frente a la PC. Un ejemplo lindo son los Hanxo Thorn ($70 USD), un sistema 2.1 de parlantes de madera con una potencia real de 22W. Si queremos picor en 5.1 con monstruos respirándonos en la nuca, el Logitech Z506 (U$S 265) nos provee 75W RMS.

Si somos micos considerados y no queremos asustar a los vecinos con nuestras monerías a altas horas de la madrugada, podemos usar auriculares. Los Sennheiser PX-100 II ($100 USD) son auriculares abiertos, y no solo los podemos usar con la PC, también son discretos como para salir a la calle. Si queremos algo más groso de la misma empresa, recomendamos los Sennheiser HD-280 ($200 USD) de la línea High-End, unos auriculares cerrados que suenan de la hostia. Y por fin, si quieren auriculares con micrófono para chatear y quizás despuntar el vicio con unos 5.1, los Razer Chimaera 5.1 a 400 dolarucos los volverán locos.



Overclock en 3 pasos

Soft necesario: ORTHOS, WPrime, CPU-Z

Después de leer este informe accedan a **Extreme-Box.com** donde podrán obtener más detalles.

PASO 1

El sistema operativo tiene que estar limpio y sin errores.

Instala el programa para overclock (OC) y control de temperatura que vino con tu mother.

Es necesario que te familiarices con su uso leyendo el manual.

Descarga e instala la aplicación CPU-Z, es gratuita y te va a dar información en tiempo real de la frecuencia del procesador.

Normalmente estos programas de OC vienen listos para aumentar el rendimiento de tu micro con valores preseteados.

IMPORTANTE: *puede que el CPU-Z te muestre frecuencias bajas y que no coinciden con los valores del micro, esto es porque el micro se encuentra en reposo .*

PASO 2

Ejecuta el CPU-Z, el WPrime (al cual en las opciones le decimos la cantidad de núcleos que tenemos) y el programa de OC junto con el control de temperatura.

Corre el WPrime en la función 1024.

10
24

Mientras se ejecuta vamos monitoreando la temperatura, *si esta oscila entre 45°C y 60°C no es recomendable aplicarle Overclock a nuestra PC.*

Si la temperatura es inferior a 45°C podremos aumentar hasta un 10% el rendimiento, ***siempre y cuando no superemos los 60°.***

45°
60°

PASO 3

Si los resultados anteriores son satisfactorios, con el programa de OC vas a empezar a aumentar de a 1% la frecuencia del micro *(si es de 2000MHz, el primer aumento va a ser de 20MHz).*

Por cada punto que aumentes vas a ejecutar el WPrime y monitorizar la temperatura, Si no supera los 60°C o no se te pone la pantalla en azul, podes seguir subiendo.

Vas a repetir el paso 3 hasta que llegues a los 60° o pantalla azul, una ves que encontraste el límite bajas un 2% la frecuencia y corres el programa ORTHOS durante 1 hora.

Si todo salió bien y no hay errores con el último programa, vas a haber logrado overclockear tú PC de forma estable y segura.

Seguinos en: www.extreme-box.com y www.facebook.com/extremebox.

Si te gusto el informe danos tu like

Contenido
Prof. Tec. Ismael D. Brinso.



10% DE AHORRO + 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

EN LOS PRODUCTOS PUBLICADOS EN ESTE AVISO CON TU TARJETA SANTANDER RIO **SIN TOPE**

ó 18 CUOTAS SIN INTERES (2)

EN TODOS LOS PRODUCTOS CON TU TARJETA SANTANDER RIO

TARJETA SANTANDER RIO

DISFRUTÁ EL OLORCITO A AHORRO EN TODAS TUS COMPRAS.

COMPUMUNDO

SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO.





CONTADO $599
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$539[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

JUEGO FORMULA 1 2012
CODEMASTER PS3 XBOX
Origen:[43173/4]
Stock 300 U. C/U.





CONTADO $549
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$494[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

CAPCOM RESIDENT EVIL 6
Origen: USA. [43373/43601]
Stock 300 U. C/U.





CONTADO $449
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$404[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

BATTLESHIP
Origen: USA [43554]
Stock: 300 U.





CONTADO $549
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$494[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

JUEGO BORDERLANDS 2
2K GAMES PS3 XBOX.
Origen: USA. [43366/43370]
STOCK: 50 U. C/U.





CONTADO $549
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$494[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

JUEGO EA BATTLEFIELD
PREMIUM PS3/XBOX
Origen: USA. [43368/71]
STOCK: 50U. C/U.



PC

CONTADO $225
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$202[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

JUEGO EA FIFA 13 PC
Origen: USA. [43268]
STOCK: 500U.









CONTADO $399
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$359[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

MOUSE STEELSERIES
KINZU BLACK VS WHITE
Origen: CHINA [43453]
Stock: 100 U.

Thermaltake

CONTADO $449
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$404[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

TECLADO THERMALTAKE
CHALLENGER
Origen: CHINA [43115]
Stock: 100 U.

Thermaltake

CONTADO $599
CON TARJETA SANTANDER RIO
10% DE AHORRO
$539[10]
Y 12 CUOTAS SIN INTERES (3)

HEADSET THERMALTAKE
SHOCK GAMING BLACK
Origen: CHINA [43128]
Stock: 100 U.

COSTO FINANCIERO TOTAL: CFT

CFT: (2) 2.47% (3) 2.33%

TARJETA SANTANDER RÍO: PLAN 2: FINANCIACIÓN HASTA 18 CUOTAS SIN INTERÉS: (2) CFT: 2.47% (POR SEGURO DE VIDA) TASA NOMINAL ANUAL 0%. TASA EFECTIVA ANUAL 0%. VALIDA DESDE 01/10/12 AL 30/11/12 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. PROMOCIONES NO ACUMULABLES ENTRE SI. **PLAN 3: 10% DE AHORRO Y FINANCIACION HASTA 12 CUOTAS SIN INTERES SIN TOPE.** PROMOCION VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA UNICAMENTE PARA EL MES DE NOVIEMBRE SOLAMENTE PARA LOS PRODUCTOS PUBLICADOS EN EL PRESENTE AVISO O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. EL MONTO DE LA CUOTA SE CALCULA SOBRE EL PRECIO CONTADO. **(3) CFT 2.33% (POR SEGURO DE VIDA) TASA NOMINAL ANUAL 0%. TASA EFECTIVA ANUAL 0%.** ABONANDO CON TARJETA DE DEBITO O CON TARJETA RECARGABLE RECIBIRA UN AHORRO DEL 10% SOBRE EL VALOR DE LA COMPRA. ABONANDO CON TARJETA DE CREDITO RECIBIRA UN AHORRO DEL 10% SOBRE EL VALOR DE LA COMPRA Y FINANCIACION DE HASTA 12 CUOTAS SIN INTERES. LA EFECTIVIZACION DEL AHORRO SE EFECTUARA VIA REINTEGRO: TARJETA DE CREDITO EN LA LIQUIDACION RESPECTIVA, TARJETA DE DEBITO EN LA CUENTA DENTRO DE LOS 10 DIAS DE REALIZADA LA COMPRA Y TARJETA RECARGABLE VIA REINTEGRO EN LA TARJETA QUE REGISTRE EL CONSUMO DENTRO DE LOS 10 DIAS DE EFECTUADO EL MISMO. NO APLICABLE A TARJETAS DE CUENTA BASICA NI DE CUENTA GRATUITA UNIVERSAL Y NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES VIGENTES. **LOS PRECIOS NO INCLUYEN EL GASTO DE ENVIO. LOS QUE PODRAN VARIAR SEGUN EL DOMICILIO DEL COMPRADOR. OFERTA VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA. VIGENCIA DE LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DE ESTE AVISO DEL 01/11/2012 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. COMPUNDO S.A.:** GUEVARA 533, C.A.B.A. C.U.I.T.: 30-54008821-3. CENTRO DE ATENCION AL CLIENTE: (011) 4588-7000.

Creates.cc

Roedores asesinos II

Por Durgan A. Nallar | @durgan

CON ESTA NOTA VENGO A CERRAR aquella de los años 90, en la que insté a los entonces noveles jugadores de Quake y Unreal Tournament a dejar de fichinear con los cursores del teclado y usar el mouse. Sí, porque en algún momento del mundo, los micos feos usábamos el teclado para movernos y apuntar. Parece mentira. Aquella notita causó un gran revuelo en la comunidad, que se lanzó a configurar sus roedores y practicar dando vueltas y disparando a cualquier cosa que se cruzara por su línea de visión. En este quemado 2012, cuando ya nada parecía sorprendernos, fuimos tomados por asalto en el marco de los WCG Argentina por un precioso ratonazo llamado Creates.cc.

Sebastián Eduardo Gaggino tiene 28 años, nació en Buenos Aires y vive en el barrio de Mataderos, donde tiene su laboratorio secreto. Es técnico electrónico, dibujante CAD autodidacta y su experiencia proviene de prototipar con máquinas de taller, fresadoras CNC, tornos, moldes de silicona y herramientas informáticas de diseño como CATIA, SpaceClaim e Illustrator. También tiene conocimientos básicos de programación C++.

Estuvo laburando de técnico en mantenimiento ferroviario. Le gusta jugar al fútbol, compartir tiempo con su novia y se define como "bastante familiero". Detrás de escena, Sebastián es fanático de la tecnología –informática, electrónica, mecánica– y es un gamer de ley: jugó 11 años a Quake III Arena (con el nick Sebius) y ahora juega QuakeLive, "poco, por las responsabilidades".

[i]: ¿Por qué decidiste inventar este nuevo tipo de mouse?

Este mouse lo inventé porque jugando Quake me fui dando cuenta de las necesidades que yo tuve como gamer. En un principio necesitaba un pad más grande –los veía en fotos de los torneos internacionales, año 2000-2001– y no me animé a fabricarlo. Después quería menos fricción, que resbale más el mouse en el pad, y desarrollé unas patitas de teflón para reemplazar las originales del mouse. Intenté venderlas pero el producto estaba muy mal presentado y, al no ponerle mucho empeño, no tuvo éxito. Con el tiempo vi que el negocio de las patitas de teflón creció increíblemente, ¡a tal punto que hoy las productoras de mouse gamers incorporaron estas patitas en el mouse!



[i]: Probamos este nuevo roedor y es increíble la movilidad que tiene. ¡Cero fricción! Tanto que basta empujarlo levemente con el dedo para que se mueva varios centímetros. Simplemente maravilloso.

En el año 2005 se me ocurrió ponerle rodamientos para que el mouse tenga, eso mismo, CERO fricción, y con la experiencia frustrante y fuerte de haber tenido buenas ideas de negocio y no sacar rédito, opté por arriesgarme e invertí U$S15.000 en maquinarias y herramientas para poner en marcha la idea y transformarla en un producto vendible. Lamentablemente, con ese dinero no alcanzó y finalmente fueron 30 mil y varios años de desarrollo entre idas y vueltas. El año pasado casi abandono por completo.

[i]: ¿Cómo lo definirías para quien no entiende qué es?

Es un mouse que resbala mucho, lo tocás y se mueve solo, como si fuera un mouse de hielo sobre un pad de hielo.

[i]: Contanos cómo fue el proceso de construcción. Cuánto tiempo llevó, qué dificultades atravesaste.

El proyecto me llevó en total seis años desde que se me ocurrió la idea hasta que tuve un producto listo para el mercado. El proceso fue bastante difícil porque al principio ni sabía si iba a funcionar. Tuvo varias etapas importantes. La primera etapa fue la de patentes, que enseguida descarté porque es muy costoso y los tiempos muy largos. La segunda etapa fue de prototipos: los mandaba a fabricar pero me cobraban una fortuna y tardaban mucho tiempo; 30, 45 días por

cada prototipo. Así que ahí decidí invertir... la joda es que en Argentina es muy difícil emprender algo por la inestabilidad económica. Me metí en un programa de financiamiento del Gobierno de la Ciudad –PRUEVE: Programa Universitario de Estímulo a la Vocación Empresaria– y estuve un montón de tiempo llenando formularios y contestando preguntas sobre cómo iba a ser la producción y otras cosas, ¡mientras que yo ni sabía si funcionaba! Así que ahí decidí ser mi propio inversor.

La compra –y el riesgo– más importante fue comprar la fresadora CNC (U$S 9000) y después invertí mucho en montar el taller y el resto de las herramientas. Una vez que tuve el taller, le dediqué miles de horas hasta que pude tener el primer mouse andando, allá por el 2009 más o menos, y después de ahí hacer pruebas de vida útil y demás para asegurarme de que fuera un producto confiable. Por suerte, a fuerza de empeño y terquedad, pude solucionar todos los problemas técnicos y ahora estoy en la etapa más difícil: ¡VENDER!

[i]: ¿Qué pensás hacer exactamente ahora que tenés terminado el prototipo?

Mi plan es entusiasmar a todos, desde gamers a empresas. Yo quiero hacer fuerza para que el producto llegue a las manos de todos los gamers lo más rápido posible. Lamentablemente, no puedo fabricar y vender yo porque no tengo





la infraestructura. Estoy yo solo y laburo todos los días bajo relación de dependencia. Quiero trabajar codo a codo con una empresa que se anime a sacar el producto al mercado. Tengo 45 prototipos terminados para poder promocionar la tecnología, así que estoy evaluando con cautela a quiénes tiene que llegar cada uno de los prototipos. [i]

El kit para fabricar este mouse se puede conseguir en **xgaming.com.ar** a un precio promocional de $599.

Para comunicarse con Sebastián, pueden escribir a: creates.cc@gmail.com y buscarlo en http://creates.cc.



Por Sebastián Di Nardo | Moki

Irrompibles vs. War of the Roses

El fin de mis correrías por culpa del cornudo

HAY QUE RECONOCERLO. Para el mundo del fichín estamos viejos. La vorágine laboral y editorial nos arrastra como un niño a su peluche sucio y harapiento. Necesitaríamos días de más horas para poder sentarnos a molernos a tiros como antaño. Aquellas interminables jornadas con Rolo hasta altas horas de la madrugada son hoy impensables. Lo peor de todo es lograr coincidir con un miko que ya solo tiene amor para una caja de plástico negra a la que conocemos por PlayStation.

La PC de Rolo podría se parte de un museo de la informática y al miko barato ya no le interesa ponerle un billete para convertirla en una máquina asesina como antes. Tal vez falta en su vida una dosis del gitano timador de Pierru, que supo exprimirle el bolsillo a fuerza de certeros llamados telefónicos diciéndole que mi PC era superior. Rolo no resistía esos llamados y parecía Marty McFly en Volver al Futuro cuando alguien le decía gallina. Podríamos decir que Rolo hoy usa pantalones Lacoste porque los cocodrilos del bolsillo le pegan un tarascón cada vez que intenta sacar la billetera para ponerle algo a su máquina.

A veces siento que lo mejor sería darle un descanso a esta columna pero, cada vez que lo intento, Dan saca su látigo con bolitas de acero y eso nos lleva al día de hoy, donde voy a intentar escribir un nuevo capítulo de una columna que huele como un calzón palomeado. Yo vendría a ser el calzón y la palometa... bueno, ustedes ya saben.

Hablando con nuestro viejo amigo Mikail Yazbeck, nos tentó para darle una probadita a lo nuevo de Fatshark, War of the Roses. Eso de volver a calzarse un casco del medioevo me resultaba más que atractivo. Basta ya de bombas a control remoto, de misiles o de snipers que te vuelan los dientes a millas de distancia. War of the Roses era la respuesta a mis plegarias.

Hice una prueba piloto para ver de qué se trataba y resultó más difícil de lo que creía. Más que prueba piloto, sentí que fue "prueba del pelín que le pasa el trapito al visor del casco del piloto". Ya en un tutorial sentí cómo la frustración me abrazaba con sus dedos fríos, cuando una y otra vez mi pelín medieval era estiércol bajo las flechas de las ballestas enemigas. Un sencillo Capture The Flag medieval se convirtió para mí en una epopeya casi imposible. Le atribuí mi peluchez al cansancio (algo muy frecuente si me siento a probar un fichín pasadas las 2 AM) y decidí intentar al día siguiente.

Como Expendables pero de humita medieval

Gracias a la ayuda de la gente de Fatshark y Paradox, convocamos para la batalla al resto del staff. Después de dos noches fallidas logramos reunirnos en el campo de batalla virtual, yo me sentía como Stallone, viejo achacado y responsable de arrastrar a mis secuaces a la batalla. Al rato aparecen Macko y Zripwud. Ávidos de gloria nos metimos en el servidor que menos lag tenía. Nunca supimos que fue de el resto. Creemos que Pablitus fue abducido por exámentes, Shad se fue de tragos con el Messi virtual de FiFA 13 y Dan por las corridas editoriales nunca llego a tenerlo a tiempo. La historia de Rolo era distinta, el era como Obi Wan Kenobi en su forma espiritual. Su presencia siempre estaba allí y todo el tiempo esperamos que se convirtiera en realidad.



Macko y Zrip usaron Skype, yo por supuesto no usé nada, porque un solo grito a las 12 de la noche en mi casa podía ocasionar un corte de luz. Claro ustedes pensarán que soy como el Dovahkiin de Skyrim, que grito y pasan cosas, pero lo más probable es que solo despierte la ira de mi mujer que para callarme, bajaría la llave térmica para cortarme la luz del "cuartito" y acabar con el combate y los gritos.

War of the Roses es una especie de battlefield medieval, escenarios gigantescos, banderas que capturar, armaduras, escudos, ballestas, espadas, hachas y a veces gente a caballo. Felicidad pura. Casi siempre los servidores se ven llenos y es difícil coincidir todos del mismo lado. Me tocó luchar con Macko. Como no tenía a Rolo (que estaba todavía intentando instalarlo) enfoqué todas mis fuerzas en buscar a Zrip pero a duras penas lograba dar con él en una pieza.

Como era la primera vez que combatía, arranqué con un tímido nivel 1 y por supuesto mi soldado no tenía todas las chucherías de combate que ostentaba la mayoría. Una y otra vez caí en la lucha por dar con mi objetivo, así que me dediqué a capturar banderas, a mi lado, Macko hacía lo que podía, en las mismas pobres condiciones que yo. Escondido como una sabandija, capturé un par de posiciones y ayude otro tanto, logré cruzarme en un par de oportunidades con Zrip que siempre caía bajo el acero de mis compañeros de equipo. Cuando uno cae, hay unos segundos en los que agoniza en el suelo, dándole la posibilidad a un compañero de equipo a que lo reviva. Durante ese lapso también puede ser rematado por cualquier enemigo que esté de paso, así que me divertí machacando unas cuantas veces, Zripwuds agonizantes. Ese combate nos dió como victoriosos y curiosamente quedé en la tabla como uno de los mejores combatientes.

Agrandado como cucaracha en hormiguero, gasté mis puntos en un soldado mejor con otro armamento y toqueteando unos perks para mejorar mi performance, pero en los próximos combates, las hormigas se comerían a la cucaracha. Shad se sumó al combate, pero no fue ese el peor de mis problemas. El lag empezó a hacer de las suyas y mis contrincantes se convirtieron en Neos de la Matrix medieval. Mis hachazos daban en el aire y segundos después alguien me empalaba por detrás para dejarme agonizando en un charco con mi propio estiércol. Peor aún, mientras pedía socorro siempre aparecía Shad a rematarme con el filo de su escudo. Necesitaba a Rolo en el combate, para al menos poder reír de alguien, pero tampoco se si quería mostrar mi sonrisa desdentada por los golpes de mazas y espadas. Sonrisa desdentada de la autoria de un personaje al que llegué a odiar. Tanta bronca y negación me produjo que tengo su nick bloqueado mentalmente. Llamémosle "cornudo" porque su casco tenía unos cuernos más grandes que mi espada. Maldito e implacable cornudo, me hizo masticar pasto toda la noche, hijo de un vagón de monos babuinos en celo. Ojalá le de un mal de ojo teledirigido.

Levanté la cabeza y vi pasar un Zripwud, corrí a su encuentro y en medio del enfrentamiento. Paf!! Otra vez el maldito cornudo. Hijueunamalamadre. Que le caiga una estampida de zorrinos meones!

El combate se hizo insostenible. No podía hacer equipo con mis secuaces, mucha gente estorbaba a nuestros encuentros si estabamos en equipos distintos y el lag era nuestro principal enemigo (después del cornudo hijodeunvagondeperrasencelo).

Ya estaba poniéndome nervioso y decidí salir a reponer energía.

A la noche siguiente, intenté volver al combate y me encontré que pesaba casi como el fichín completo. Más de 2 GB para volver a encontrarme con el cornudo? Creo que no. Y Rolo? Rolo jamás pudo unirse a la partida, su máquina parece traída por el personaje de H.G. Wells de la máquina del tiempo y corre un viejo y arcáico Win XP. War of the Roses necesita Windows Vista o 7. Ya lo dijo el Sargento Murtaugh de Arma Mortal. Estamos demasiado viejos para esta mierda. Voy a jubilarme de esta columna. Creo que esto ya no es para mi... Ouch si sigo así termino escribiendo la columna de Angie. [i]

Por Durgan A. Nallar | Dan



EL MONSTRUO DE LA NAVIDAD

EL VIEJO SANTA acaricia con sus dedos imposiblemente largos el pelaje de los renos. Los animales, furiosos, intentan morderlo, pero a cambio reciben azotes y alaridos. Es la Noche Buena, el extraño continnum en el que la caravana sobrevuela el mundo humano en una sucesión de saltos y vórtices.

Enfundado en un grotesco traje rojo y blanco, a pesar del enorme calor, cada dos o tres segundos la gran bestia toca las paredes luminosas del túnel, y el trineo se sacude aliviado del peso de los regalos. Los renos patean y avanzan, retorciendo el tiempo. Se precipitan sobre la humanidad un poco por encima de la velocidad de la luz.

En la superficie, Carmen espera. A un lado tiene una pequeña mesa cubierta con un mantel rojo con motivos navideños; ya saben, campanitas, cintas doradas y verdes, muérdago. Es muy bonito. A Carmen le fascinan los adornos. Encima de la mesita, hay una botella de sidra abierta y tibia, y un turrón de maní a medio masticar. En las manos, Carmencita tiene una Smith & Wesson. Es dorada, como las pelotitas del árbol en su casa. La vieja siente que la transpiración le corre por las sienes y suelta una risita nerviosa, pero no quiere perder la concentración. El reloj pronto dará las doce. Arriba, muy alto, cree distinguir las microexplosiones de estática previas a la llegada del monstruo. Carmen contiene el aliento y apunta la enorme pistola al cielo.

[Continúa en el sitio.]

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:

- Subject: "El monstruo de la Navidad"
- Respuesta correcta al puzzle: Dónde cae Papá Noel.
- Tu nombre y apellido verdaderos.
- Tu Nick en www.irrompibles.com.ar

PREMIO

1) GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS (Steam), por Black Forest Games
2) F1 2012 (Steam), por Codemasters
3) 300 PUNTOS DE CARMACK (sólo usuarios del sitio)

Condiciones de participación

Sólo aceptaremos una respuesta por héroe. El concurso y su premio son válidos en todo el mundo. [i]

EDITORA RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

DIRECTOR
Durgan A. Nallar

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

GERENTE COMERCIAL
Carlos Pollastri

JEFE DE REDACCIÓN
Tomás García

SECRETARIA DE REDACCIÓN
María Gabriela Vich

COLABORAN
Daniel Belvedere, Fernando Brischetto, Natalia Cina, Fernando Coun, Emiliano D'Andrea, Matías Duples, Esteban Echeverría, Federico Esquivel, Santiago Figueroa, Guillermo Grotz, Hernán Panessi, Franco Racchi, Lucas Robledo, Alejandro Soifer, Diego Sosa, Juan José Stanizzo, Rodrigo Valdone, Leandro Venturini, Angeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres
JulianLorenzon.com

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Alpa Electrónica, Blizzard Entertainment, Bethesda Softworks, Capcom, CD Market, Codemasters, Compumundo, Electronic Arts, Escuela Da Vinci, Espacio Moebius, EVGA, Gameloft, Geekye, Gigabyte Argentina, GTC Ribbon, HeadQuarters, Image Campus, Lector Global, Level Up, Microsoft Argentina, NextGames, Nut's Studios, NVIDIA; Nyu Media Ltd, OVNI Press, Paradox Interactive, Saitek, Rage Gaming, The Walt Disney Company Latin America, VideoFlims, Yuisy.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Secretaría de Cultura de la Nación, Objeto a (Familia Oulton), Juan José Campanella y equipo, Universidad Tecnológica Nacional - Rama Estudiantil, Electronic Things, SilverCow Games, LocalStrike, Extreme-Box, Creates.cc, Dr. Pixel, LoKi Custom Tech, Paula Paternoster, Punto.Gaming TV, Cultura Geek, Irina Sternik, Enrique de la Mora, Mikail Yazbeck.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 2 Nº 10 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

WWW.IRROMPIBLES.COM.AR
BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
NOVIEMBRE-DICIEMBRE DE 2012